平成6年10月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第9巻第23号通巻第127号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
October 15, 1994 No.127

GAMEST



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



スーパー2大付録!
豪血寺一族2徹底ガイド
AM最強ゲームはどれだ!?

大攻略指令発動! あとはまかせろ大進撃
疾風魔法大作戦/カイザーナックル
マジンガーZ/機動戦士ガンダムEX-REVUE
ソニックウイングス2/WING WAR
雷電DX/ガンバード
スーパーリアル麻雀PV/対戦ぱずるだま
バーチャファイター/DAYTONA USA
リッジレーサー2/イチダントアール
ジオ・ストーム/スタックコラムス
フラッシュチャンス

2大スクープ
バーチャファイター2
ダライアス外伝

新キャラ・スクープ
真サムライスピリッツ

ニューゲームジャングル
超人学園ゴウカイザー/デザートタンク
エイトフォース/ダブルドラゴン

全開120%ゲーム大行進
スーパーマッスルボマー
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
痛快GANGAN行進曲
ヴァンパイア

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳2
コミック 第3回

1994
10.15
毎月15日・30日発売/特別定価
550yen


本物の戦士に会いに来い。
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
君はもう奴らを目撃したか。
恋人のため、見果てぬ夢をつかむため
《世界格闘選手権》に挑む9人を。
強靱な意志が宿った力強いまなざし、
躍動する鍛え抜かれた筋肉。
ここに来れば、本物の戦士に会える。
…絶対に。
LIFE 8300
TIME 4200
$12500
診断結果：出血多量
スペースインベーダー
SPACE INVADERS
Space Invaders DX
2P対戦可能！
涙の復活か？未知の世界か？
こいつは世代を超えた
ゲームの神髄だ。
セロファン
カラー
AMショー出展
F1マシンから
カスタムトラックまで。
掟破りの攻撃で
クラッシュさせろ。
最大8人の
通信プレイが
可能！
AMショー出展
Chase Bombers
チェイスボンバーズ
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
©TAITO CORP. 1994 ※筐体の仕様外観及び画面写真は、
改良のため予告なく変更する場合がございます。

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

AMショー出展

KAISER KNUCKLE™
カイザーナックル



ILLUSTRATION/NOBUTERU YUKI





今回、紹介した超話題作には
「第32回AMショー」で会えるのだ。
そのほか楽しいイベントも盛り沢山！
みんなで遊びに来てね！

一般公開は9月23日㊎だよ。
場所：幕張メッセ　時間：午前10時〜午後4時

待ち望んでいた伝説が帰ってきた。
今度のボスキャラは超手ごわいぞ。



ダライアス外伝

キャラが増えて〝はまり度〟アップ。
敵、ボス、アイテムも強くなったよ。



バブルシンフォニー

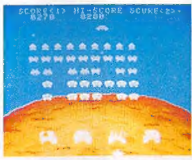
美技、反則、パフォーマンスあり。
リアルな動きが興奮を呼び起こす。



ハットトリックヒーロー'95



2P対戦



アップライト

独占スクープ！

見よ！この鮮麗されたグラフィックを

AM Show 出展作品



遂に出たバーチャファイター2！モデル2のパワーが、バーチャをここまで進化させた！

担当：K・K雪風

遂に登場！あの3Dファイターが帰ってきた！

バーチャファイターが発売された後、すぐに「2」の制作に取り掛かったというウワサがマコトしやかに流れた。そして前作発売から9カ月、遂にこの画面が公開されたぞ！

どうだろう。「1」と同じシチュエーションの画面を並べてみると、その差は歴然としていることは一目でわかってもらえるだろう。



これが1での写真。これを見てから隣を見よう。



これが2での同じ場面。技術の進歩はここまできたのだ！

見たか！MODEL2の威力

バーチャ2はボードが、MODEL2に変更されたことで「1」よりも使用できるポリゴン数が増えた。このおかげで、顔つきや体格がより人間らしくなった。そして、テクスチャーマッピング機能を使用することで、ジェフリーやウルフの上半身などに肌の質感を出したり、ラウやパイの服装に模様を付けたりすることができるようになった。



このように背中に龍の刺繍が付いている。超カッコイイ。

よりリアルに！動きが2倍よくなった

モデル2を使うことでグラフィックの向上だけでなく、キャラクターや背景なども滑らかに動作するようになっている。これは「1」の描画表現が30分の1秒単位だったのに対して、「2」は60分の1秒単位で表現しているからで、「1」よりも技のスピードなどは実在のそれとかなり近くなっている。

ほかに、動きの面では、キャラクターの頭がちゃんと相手方向を見るように角度が変化

つい!に姿を現した!バーチャファイター2

したり、ダウン技を受けた後もただ倒れるのではなく。ちゃんとよろけたり、倒れたときも、当たり方で仰向け、俯伏せと2種類あったりとかなり人間くさい動きになっている。

背景にもポリゴンを採用！闘いを盛り上げる！

「1」は1画面だけの背景だったが「2」では背景の前にポリゴンで作られた建物や木などが置かれている。もちろんカメラアングルに合わせて建物などは違う角度から見える。

面によっては筏の上で川を下りながら闘うステージもあり、時折、橋の下をくぐるなんていう演出もあるぞ！

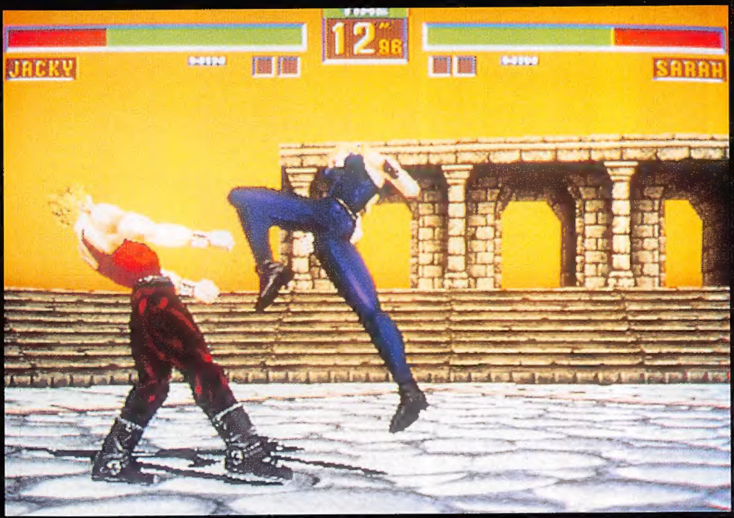
ビジュアル面について目を引いた変更点の報告はこんなところにしておいて、次は操作系やゲーム性について見てみよう。



前作の背景だってすばらしいものだったが…。



この差は歴然としている！ 木や背景の山脈が美しい。



サラのダッシュニーも滑らかにかつ素早く動くぞ！

簡単操作は今までどおり！

操作法は基本的な所はまったく同じである。旧キャラの技で一部入力が変更されているものがあった程度だ（カゲの水車蹴り⇩Ⓚ＋Ⓖだった）。



入力が少し変わったカゲの水車蹴り。使い方はさほど変化なしだった。

現時点のバージョンでは、コマンドの入力タイミングもさほど変化はないような感じだが、若干、ⓅⓅⓅ⇩Ⓚなどの連続技系の入力が楽に行えるようになっていた半面、⇨Ⓟ（Ⓚ）のようなコマンドの入力が入りづらかったような感じがした。

しかし、全体的に入力は「1」の時よりもスムーズに行えるようになっていた感じがした。

新キャラ2人が加わって計10名！

さて、気になる新キャラについてだが、新たに2からは2人のキャラが追加された。まず一人目は舜帝。ジャッキー・チェンの映画などでもおなじみの酔拳の達人だ。

酔拳とは酔っぱらったような動きで相手を撹乱、動きの乱れた相手のスキを突くように攻める拳法だ。ゲーム中でも動きや攻撃は現実のそれに近く、旧キャラたちにはない自分から倒れるや、逃げながら蹴りを出すなど動きが多彩である。逃げ技が連続技だったりとかなりかっちょええ。

もう一人の新キャラはリオン・ラファール君。写真の構えを見てもわかるように蟷螂拳を操る。蟷螂拳はカマキリの攻撃パターンを取り入れた拳法で、鋭い突きや蹴り技が特徴だ。顔や体格からしてまだ少年といった感じだ（なんかブライアント兄弟の親戚みたい）。しかし、技は全体的にスピードがあり、間合いも広い。一度相手の攻撃を避けてから攻撃する受け流の攻撃なんかも使え、かなりの強者になりそうだ。



アキラと対峙する酔拳使いの舜帝。トリッキーな動きが主体のキャラだ！



構えを決める新キャラのリオン、ここから素早い攻撃が繰り出される。

旧キャラたちもリニューアル！新キャラ2人を迎え撃つ！

前作にまったくなかったパターンで攻めてくる新キャラ2人に対し、旧キャラたちも負けてはいない。新技が増えた以外にも、通常技すら変わったキャラもいて、大幅リニューアルされている。

技の変更は、ほとんど自分の拳法に合わないというものが対象らしく、アキラなどはかなり変化したキャラの一人だ。

新技についても同じことが言え、そのキャラの流派に合った技が追加されているぞ。



ロケテストの時にはこの膝蹴りはなくなっていたようだ。



ラウの新小ジャンプキックがパイを襲う！

新たな戦略を誘う特殊行動！

新技の他に、2では特殊な行動（技）も次のようなものが行えるようになっていた。

●パイの燕旋擺柳のような当て身系
●受け流し攻撃
●振り返り攻撃

まず、当て身については前作でパイが行っていたようなもので、投げじゃなく肘で返したりするキャラも出てきた。

次に受け流し攻撃とは、1度、相手の斜め前に入ってパンチなどをかわし、側面から攻撃するようなものや、倒れながら技を置いておくものがある。振り返り攻撃とは⇦⇦ⓅまたはⓀを入力することでその場で裏拳や回し蹴りを出すもの。そこからさらにⓅやⓀを入力することで連続技として使えそうだ。

2では、このような行動の出現で戦法がかなり変化してくるだろう。



前作中パイだけが使用可能だった当て身投げ。

起き上がりも多彩に！

バーチャファイター独特のフィーチャーだった起き上がり時の行動も少し変化した。

横転起き上がりがⒼボタンの加減により2回転になったりしていた。当然、起き上がり蹴りのバリエーションも増え、どの起き上がりでも蹴りが出せるようになっている。



前作では回転すると蹴りが出せなかった。

これで、1のように単調な攻めでは起き上がり時に攻められなくなっている。当たり判定自体は残っているので攻められないわけではない。2では起き上がりの攻防がかなり熱くなりそうだ。

起き上がりに関してもそうだが、1で初心者に不評だった（上級者には常套手段だけどね）連続槍火炮が当たると離れるようになり、連続で入りにくくなったり、スプラッシュマウンテンやブレーンバスターなど、安直な入力の投げは、威力がダウンしていたりと色々調整を試みているようだ。



連続でかなり入った槍火炮。



一発で終わり確定に近かったスプラッシュマウンテン。

まだまだ調整中！発売を待て！

8月6日のロケテスト段階ではアキラの猛虎硬爬山のカウンターダメージの量が大きすぎたり、新キャラの投げダメージが高かったりとまだまだ調整は加えられそうだった。だが、カゲやパイに中段攻撃が増えたり、ジャッキーのⓅⓅ⇨Ⓟのようなゴリ押し技も少しスキが付いていたりと、今回も前作以上に対戦が熱くなりそうだ。



投げは全体的に威力が減っている。

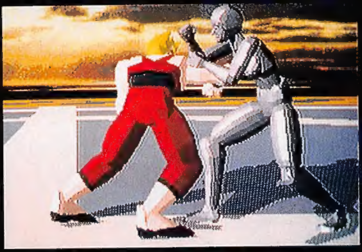
次回も特集を予定！

今回の紹介はどうだったかな？ 現在も開発中とのことなので随時ページを割いてみんなに情報を伝えていくつもりだ。

最後に、バーチャファイターの生みの親の鈴木裕さんからみんなへのメッセージが届いたので紹介しよう。心して読むように！



このように背中に刺繍を入れることも可能だ。



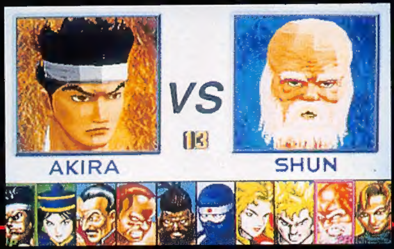
前作ではポリゴン数が多いほうだったデュラル。「2」では？（VF1画面）



シュンの由舞双転脚がアキラを襲う！



新キャラ同士の闘い。さまざまな闘いができそうだ。



「2」はいったいいつ発売される？

「バーチャファイター」開発プロデューサー 鈴木裕が語る「バーチャファイター2」とは…

すべてを圧倒するビジュアルとゲームを超えたリアリティー溢れるモーションがここに…

「バーチャファイター」の開発が終わってからすぐに「2」の開発準備に取りかかりました。いくつかの反省点と新規キャラクターの検討と新たなフィーチャーを洗い出し、総力を挙げて開発にあたりました。その甲斐もあり当初の開発予定より早く完成させることが可能になりそうです。

「バーチャファイター2」に於ける「1」との決定的な違いはキャラクターのモーションが「1」のレベルをはるかに超えています。これは今までの「バーチャファイター」で使用されていたCGボード「モデル1」から「モデル2」に変わったためです。このCGボードは「デイトナUSA」でも使用しましたが、描画表現が1／30秒（モデル1）から1／60秒にアップしたことと、ポリゴンで作られたキャラクターや背景にテクスチャーが貼られていることでビジュアルのリアリティーがアップしたということが言えると思います。

そして、ゲーム性のなかで非常に重要なことは、「バーチャファイター」では相手の攻撃をガードボタンでディフェンスしていましたが、「バーチャファイター2」では相手の攻撃をかわすことや技を受け流した後に次の攻撃のモーションに入る「返し技」が何種類か入ってきています。これによってゲーム的にも「1」と「2」で全く異なるものになっていると思います。

キャラクターに関しても「1」で登場したデュラルを入れた全部で9人のキャラクターは「バーチャファイター2」でも継承してゆきます。そして、それらのキャラクターに関してのコマンドは若干の変更はあるものの、プレイヤーがスムーズに「1」から「2」にシフトできるように前のコマンドに近いかたちで残してあります。もちろん8人キャラクターにはたくさん新技が入っているので既存のキャラクターでも十分楽しむことができます。

また、みなさんが一番知りたい新規のキャラクターに関しては「酔拳」と「蟷螂拳（とうろう）」が入っています。「酔拳」とはジャッキー・チェンの映画でお馴染みのよっぱらったような動きで相手を撹乱し攻撃を仕掛けるという拳法です。もうひとつのキャラクターが使用する拳法は「蟷螂（とうろう）拳」です。こちらも中国の拳法取材の成果によるもので、「蟷螂（とうろう）拳」とはカマキリの攻撃パターンを拳法に取り入れたもので鎌のような構えから強力な技を繰り出します。

キャラクターに関しての当初の構想は4人のキャラクターを増やす予定でした。しかし、キャラクターを新たに4人分作成する思考や開発の努力等を2キャラクター分に集中させて、2キャラクターを今まで以上に魅力あるものに仕上げようと思いました。もうひとつの理由として、既存キャラクターに対しての新規キャラクターの対戦攻略に関してバージョンアップできたのでおもしろさが2割アップとかのレベルではなく二乗ぐらいのインパクトをマーケットに与えることができるのではないかと思います。

「バーチャファイター」を開発するにあたって、リアルファイトを再現したという思いがずっとありました。そして「バーチャファイター2」を開発するにあたって中国に拳法の視察にいきましたが、その際に本物のもつ圧倒的なスピードと破壊力を再確認しました。「バーチャファイター2」でも、実際の八極拳の呉連技老師のモーションと比較するとやっぱり遅かったりするんですよ。現実と比較するとまだまだという感は拭えないですね。先の話になりますが、「バーチャファイター3」を作る際にまた一歩それに近づくことができたらと思います。

大袈裟なことを言うようですが、おそらくプレイヤーは「バーチャファイター2」がリリースされ、プレイをしたと同時に「1」には戻れないという状況が必ず起こるはずです。その理由としては、やはり圧倒的なビジュアルとリアリティーあふれるモーションです。ぜひアーケードでマシンを見かけたらプレイして確認してほしいと思っています。

平成6年8月

VF2開発進捗状況　現在75%
画面写真はすべて開発中のものです。

AM Show 出展作品

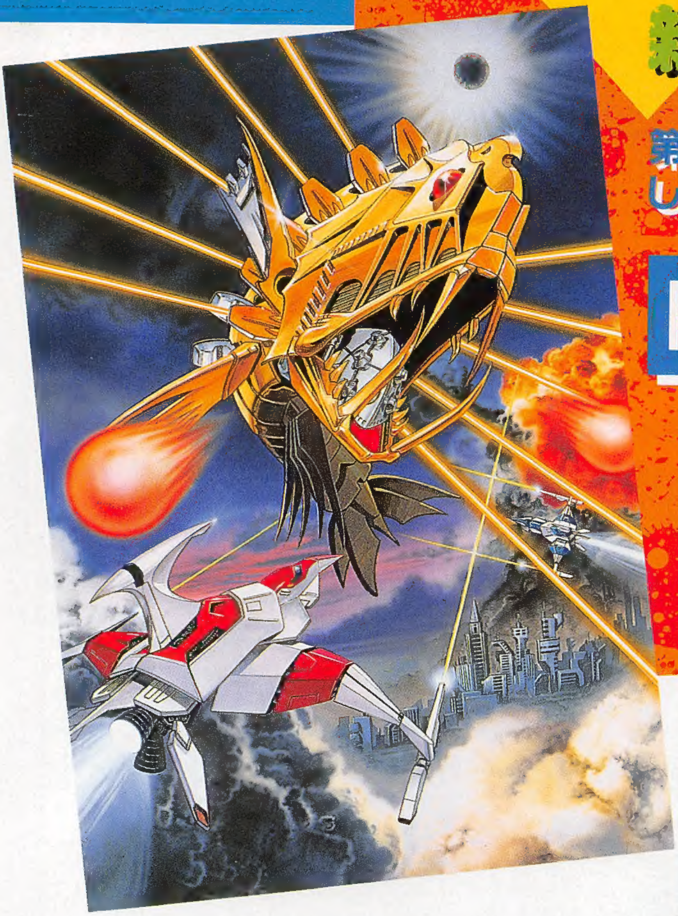
第1回ゲーメスト大賞を受賞した作品が今、蘇る！

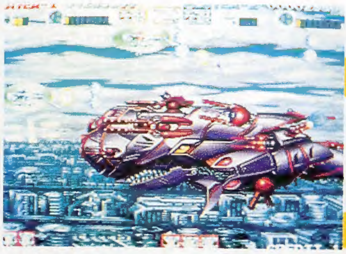
DARIUS外伝

ダライアスがいでん

3画面やボディソニックじゃないけど、迫力のすごさはホンモノ。ダライアスといえば…の、分岐式のゾーンセレクトも健在だ。

担当：松っちゃん





もう恒例となってしまった、「Z」ゾーンのグレートシング。

ダライアスの歴史を探る

1987年、そう今から7年前にダライアスは我々の目の前に現れた。

発売当初は、黒山の人だかりで筐体すら見られなかったという状況だった。当時、私は指をくわえながら見ていたのを今も鮮明に覚えている。

難攻不落のグレードシングを倒したらギャラリーから拍手が沸くほどだった。

あの、3画面の大型筐体やボディソニックの興奮は、ほかでは味わうことができない興奮だった。

このダライアスは、ロングランヒットし、第1回ゲーメスト大賞にも輝いた。

それから2年、沈黙は破られダライアスⅡが発売された。時は1989年。

あの大型の3画面筐体からデザインは一新され、メタリックでシンプルな2画面筐体になった。これ以外にも、従来のダライアス筐体で稼働していたものもあったが…。

システムはダライアスを完全に受け継ぎ、中ボスとして多くのダライアスボスが登場した。

さらにそれから5年。ダライアスが復活した。



これは、ダライアス外伝のタイトル画面。

その名はダライアス外伝。

外伝ストーリー

ダライアス星での戦いの後、死の国と化したダライアス星を脱出し、他の惑星へ移民した人々がいた。

時は過ぎ、移民した人々は再び故郷ダライアス星へ帰る決心をした。

その準備が着々と進む中、中継ポイントのステーション等が次々に破壊されていった。

破壊者は、ダライアス星、移民星ヴァイディスに向かって魔の手を伸ばしていった。

再び最新鋭機シルバーホークが戦いに向かっていく。

遂に進化！シルバーホーク

ダライアスでは、非常にインパクトがあった3画面もダライアスⅡでは2画面（一部3画面）になり、外伝では遂に1画面になってしまった。

しかし、1画面になっても3画面分の迫力は損なわれていないぞ。

操作方法は、1レバー2ボタン。これまでの2ボタンはショット（対空攻撃）とボム（対地攻撃）だったが、外伝ではショットとボムのボタンがまとまった通常攻撃とボンバーの2ボタンになった。

ボンバーは、敵を吸い込んだ後に画面全体にダメージを与えるというブラックホールボンバーだ。

このボンバーのグラフィックは必見。ド派手なこと間違いなしだろう。

もちろん、ボスを倒してからのステージ分岐もあるぞ。やっぱダライアスにはこれがないとね。ステージ分岐のとき、背景の避に当たって死んだ思い出が…。

白玉復活！512の興奮再び

シルバーホークのパワーアップアイテムは3つ。ショット、ボム、アームをそれぞれパワーアップさせるものだ。

ショットは赤いアイテムを1コ取るごとに、ボムは緑のアイテムを3コ取るごとに、アームは8コ取るごとにそれ

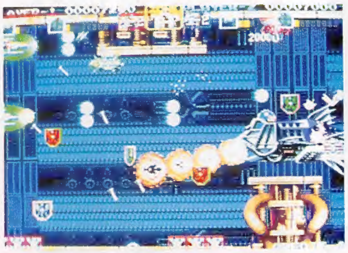


ボスもすごいが、注目すべき点は背景。うにょうにょラスタースクロールしまくるぞ。

ショット（対空弾）が 1段階パワーUP	ボーナス得点
3つでボム（地上弾）が 1段階パワーUP	画面内の敵を全滅
8つでアーム（バリア）が 1段階パワーUP	プレイヤーのストックが1機増える
ボンバーのストックが 1つ増える	

アイテム一覧表

ぞれ1段階パワーUPするぞ。例えば、ダライアスのショットが1段階パワーUPすればレーザーになるという具合で攻撃自体が変化する。このレーザーの段階で死んでも次の自機の装備はレーザーの初期段階でスタートする。だから、次の段階の1歩手前で死ぬとショック大。



浮遊するアイテム群。画面下に3つ並んでいるのは、ボンバーのストック。

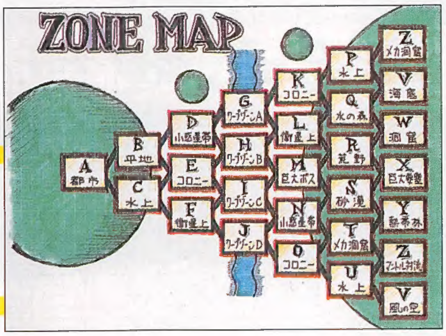
この3つのアイテム以外にもボム補充の紫のアイテム、全滅の金色アイテム、ボーナス得点の入る銀色のアイテムがある。銀色のアイテムは、ダライアスⅡになかっただけにうれしい復活といえよう。51200が見られる日は近い。

そうそう、1UPアイテムもちゃんとあるぞ。ダライアスは点数でエクステンドしないので貴重なアイテムとなるだろう。

ラウンド構成

ゾーン数は、全26面。A→B→D…と進んでいくと、7ゾーンクリアすればめでたくエンディングに。

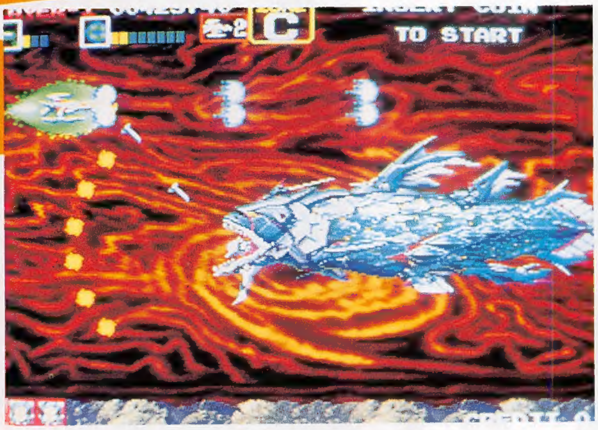
個性豊かな26面を存分に楽しんでほしい。



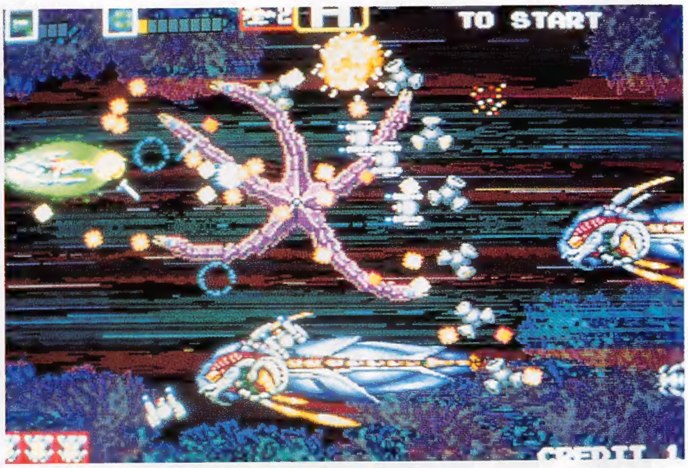
ボスも、もちろん魚型巨大戦艦

ダライアスでは、11体しかいなかったボスだが、外伝では?体に。何体ボスがいるかは、プレイしてのお楽しみ。11体よりは、もちろん多いぞ。一部のボスを挙げてみると、キングフォスル、エレクトリックファン、グレートシング……。

ダライアスで登場した数々のボスがまたまた出現。外伝ではどんな攻撃をしてくるのだろうか。



コイツはダライアスのAゾーンのボスとして登場した「キングフォスル」。外伝ではCゾーンのボスに。



とにかく激しい攻撃。



ドーンとレーザー。Aゾーンのボス「ゴールデンオーガ」。



口が光って、

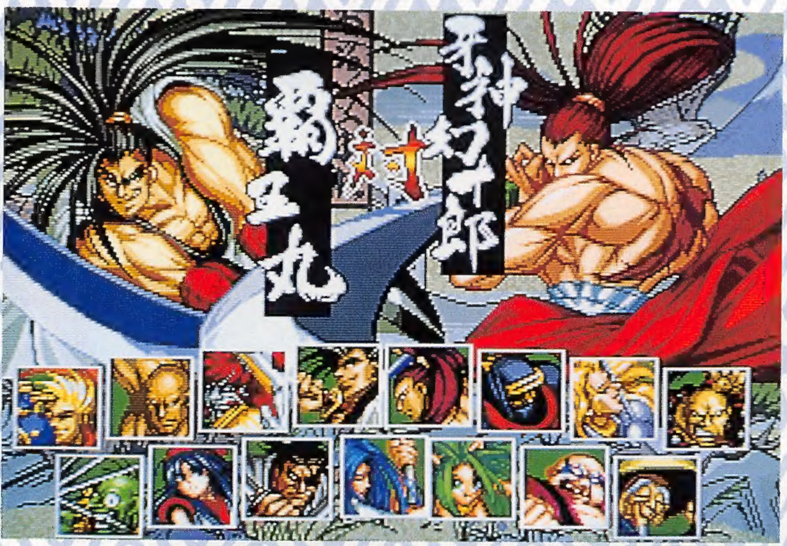
新キャラ大公開!!

AM Show 出展作品

真 SAMURAI SPIRITS 霸王丸地獄変

追力のキャラセレクトを見よ!これが真サムだ!!

担当：KAL ©SNK 1994



ついに『真サムライスピリッツ』が、その全貌を現し始めた。

今回は特報第2回ということで、前回紹介できなかった新しいシステムについて、現在判明している範囲内で説明していこう。

もちろん新キャラクターも大胆紹介。とにかく今回は見逃せないカットばかりだ。写真の隅々までよ～く見てくれ。





勝利デモもさらに熱く!カッコいい、カッコ良すぎるぜ、バビィ!!



動物使い対決!チャムチャムは、何とタムタムの妹なのだ!!

※画面は開発中のものです。

ついに奴らが帰ってきた!
真サムライスピリッツ

操作方法は複雑化。ついてこれるか!?（ついていくしかー）

基本的な操作方法は『サムライスピリッツ』と同じ。8方向レバーでキャラを動かし、A、B、ABボタンで斬る攻撃（素手ならパンチ）、C、D、CDボタンで蹴る攻撃だ。

レバーを同じ方向へ素早く2回入力すると踏み込み（前方ダッシュ）、退き込み（バックダッシュ）というのも前作と同様。違うのは次からだ。

前方転がり

レバーを斜め前下へ2回入力する。踏み込みと違い、低い姿勢で接近するため、上段（高い位置）への攻撃を回避しつつ間合いを詰めることができる。


低い姿勢で近づける前転。

後方転がり

しゃがんでいるときに、斜め後ろ下（しゃがみガード方向）へレバーを2回入れる。

前方転がり同様、低い姿勢で離れることができる。強力な対空技をもたないキャラは重宝するかも？

退き込みダッシュ

バックダッシュ中にレバーを前方へ入力する。バックダッシュしたと見せかけて前方へダッシュ。フェイント技だ。

踏み込み前転

前方ダッシュ中にレバーを斜め前下へ入力。

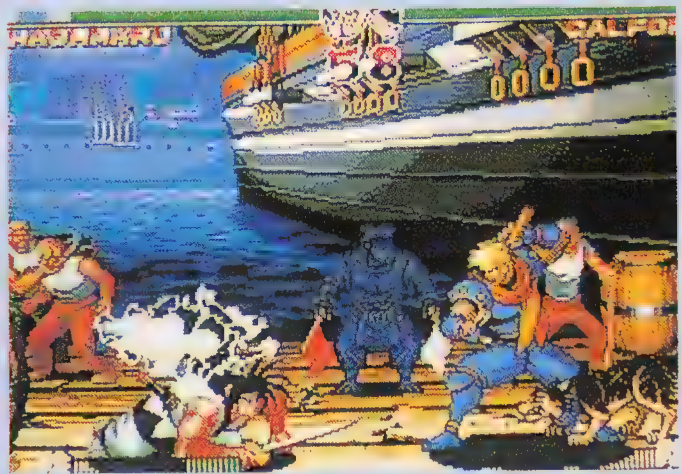
前方へ向かってダッシュしている状態から、そのまま前転に移行する。

上段への攻撃がメインの相手に対して有効そうだ。

伏せ動作

レバーを真下へ2回入力。レバーを入れ続けている間、伏せ続ける。

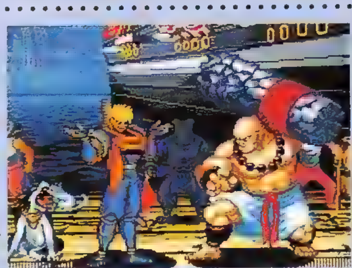
前転・後転と同じように、低い姿勢で相手からの上段への攻撃を回避する。もちろんこの状態からガードもできる。


移動することなく、その場で上段への攻撃を回避できる伏せ動作。

挑発

何と、『真サムライスピリッツ』には、挑発行為が加わっているぞ。しかも2種類。

相手と離れてACボタンで「挑発①」。離れてBDボタンで「挑発②」だ。


挑発①。どうでもいいが、ずいぶんスマートなプロポーションになったなあ、ガルフォード。ちょっと目つき怖いかも。


挑発②。何て言ってるのかなア…。まるで王虎と漫才（それとも口げんか？）してるみたい。しっかしパピィがだらしない…。

現段階では、挑発行為に特別な効果はない。2種類あるのも、個性をひきだすという、いわば演出的役割を担っているということ以外、今は謎だ。

下段避け動作

これには2種類の操作方法があり、どちらを使うかはプレイヤーの判断に委ねられる。

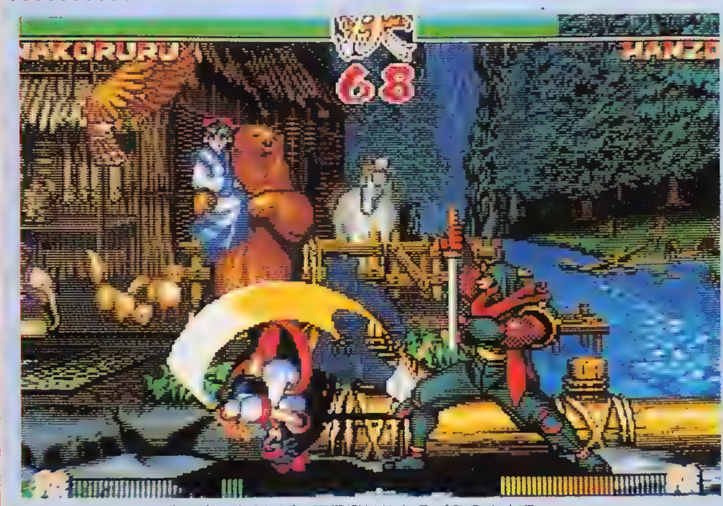
1つはBCボタン同時押しで、もう1つは相手のしゃがみ攻撃がヒットする直前でしゃがみガードするというもの。

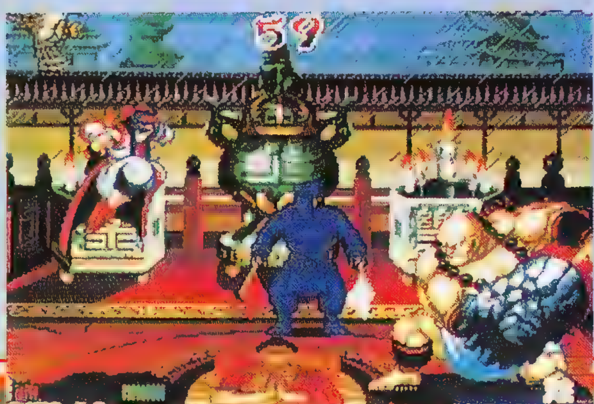
これは、後方へ小さなジャンプをして、足元への攻撃をスカすという効果を持っている。上段への攻撃をかわしながら接近・離脱できる前転・後転、そして伏せと合わせて、新たな攻防の要となりそう。

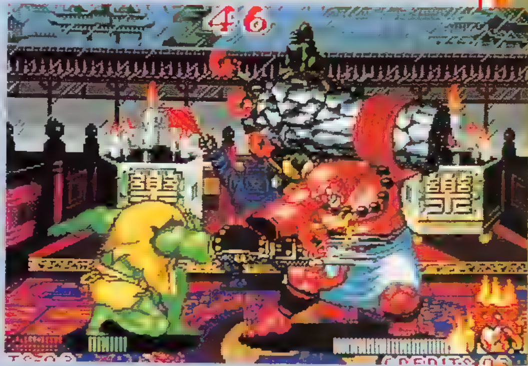
受け返し動作

相手の立ち攻撃がヒットする直前で防御すると成功する。

相手の攻撃を弾き返しつつ


当たる瞬間にしゃがみガードすれば、下段避けになる（このままでは失敗）。ところでこの背景、何と水の綺麗なことか。


成功すると、後方へ軽く飛びのいて足元への攻撃を回避する。



ガードするのが遅れると、こうなる。覇王丸などが相手のときは狙わないほうがいいかも。

ダメージを与える攻・防一体のテクニック。

〝餓狼スペ〟の避け攻撃と違い、攻撃側は防御できない。

真剣白刃取り

白刃取りそのものは前作からあったが〝真〟では明確に白刃取りを狙えるようになった。

コマンドは、素手の状態で攻撃が当たる直前に←↙↓↘→とレバーを入力する（キャラが右向きのとき）。

キャラはいったん構えをとるので、ギースの当て身投げに近いものと思われる。

成功後は相手を投げ飛ばす。

鍔ぜり合い

攻撃がぶつかると出現する現象。このとき、ボタンの連打（A・B）によって結果が出る。また、セリ勝っているときにレバーを前に入れると前進するぞ。

さらに、今回新しく「相手を蹴倒す」と「位置を入れ替える」が加わり、鍔ぜり合い後の結果は3通りになったことになる。ちなみに、どの結果が出るか（蹴倒しや入れ替え）は、ランダムだ。



攻撃をくらっていくうちにゲージが少しずつ溜まっていき、ついにはメラメラと怒りの炎が燃え上がるのだ。王虎の行く末は…。

怒りシステムもパワーUP

ダメージを受けるごとに相手への怒りがこみあげてくる、というプレイヤーの感情を見事にシステム化した〝怒りゲージ〟。もちろん今回も健在だ。

相手の攻撃を受けるたびに画面下部の「怒りゲージ」が上昇していき、MAX状態になると攻撃力が一気に上昇する。また今回は、MAX状態時のみ使用できる「武器破壊必殺技」が各キャラに1つずつ隠されているぞ。

武器破壊必殺技とは？

怒りゲージがMAXの時にのみ使用できる「武器破壊必殺技」。これは、ヒットすると相手の武器を破壊しつつダメージを与えることのできる超威力を秘めた奥義といえる。ただしガードされた場合は、相手の体力を削るだけにとどまり、武器にダメージを与えるようなことはない。

というのも、〝真〟では武器に耐久値が設定されていないため、「武器破壊必殺技」以外では武器が壊れなくなったためなのだ。

ちなみに、破壊された武器は、一定時間後に黒子が新しいものを持ってきてくれるぞ。また次のラウンドになれば復活するのも従来通り。

[illegible]なっているぜ

前作で天使にも悪魔にもなった飛脚。おさわがせな彼も、しっかり引き続いて登場だ。ただし今回飛脚が運んでくれるのは「肉」「爆弾」のみ。得点アイテムは出さなくなったのだ。その代わり「肉」には体力を回復させる段階ができ、3種類登場するぞ！

より詳しいことは次号で!!

具体的な情報については次号から公表できる予定だ。

待ちきれないのはわかっている。が、だ。ガマン、我慢なのだ——！



茜雲のたなびく紅の空の下、今日も飛脚がヒタ駆ける——健康。



我が暗黒の剣を受けてみろ

牙神幻十郎

きばがみ　げんじゅうろう



[illegible]丸

飛騨の山奥、枯華院という寺から連日激しく打ち合う剣の音がこだましていた。剣を打ち合っているのは二人の男である。一人は髪をざんばらに結び、もう一人は背中に大きな傷がある。

「せい！」

ざんばら髪の男が袈裟懸けに大きく斬りかかる。実に豪快な太刀筋である。

「どりゃ！」

その攻撃をかわし、刀を振り下ろした状態の男に一閃、背に傷を持つ男が鋭い突きを決めた。その突きをまともにくらった男は地面に叩きつけられるように倒れ込んだ。

「待て！」

その打ち合いの一部始終を見ていた花諷院和狆は、さらに攻撃に移ろうとしていた傷の男を制した。

「殺す気か、幻十郎」

傷の男、牙神幻十郎は静かに和狆を見据え、

「俺はこいつとの勝負に勝った。殺されようが文句は言えまい。なぁ、覇王丸」

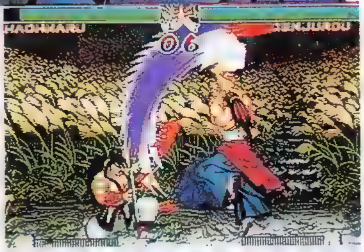
倒された男、覇王丸は黙って幻十郎を見ていた。覇王丸の右脇腹から血が流れていた。

二人はほぼ同時期に和狆の元に弟子入りした。和狆は、「この二人ならば、自分の技を受け継いでくれる」そう思っていた。現時点では幻十郎が勝っている。だが、覇王丸の底なしの器に和狆は期待を寄せていた。幻十郎の魂は暗黒に近すぎたのだ。

「このままでは、いずれその技をもって人に災いをもたらすに違いない」と案じた和狆は牙神幻十郎を破門するのであった。

和狆、覇王丸に恨みの感情を持つ幻十郎が、その負の感情をすべての人間に抱くのにそう時間はかからなかった。

そこを魔物に魅入られたか、幻十郎もまた魔物の手下となって、覇王丸を斬り殺す機会を狙うのであった。



覇王丸で例えれば、孤月斬的な技。これは、必殺技「桐覇光翼陣」だ。



花札を使った渋い[illegible]よ

幻十郎は、花札を使った必殺技が主体だ。特に、「三連殺」は猪、鹿、蝶の3枚の花札を斬りつつ相手に突進していく非常に格好いい必殺技だ。

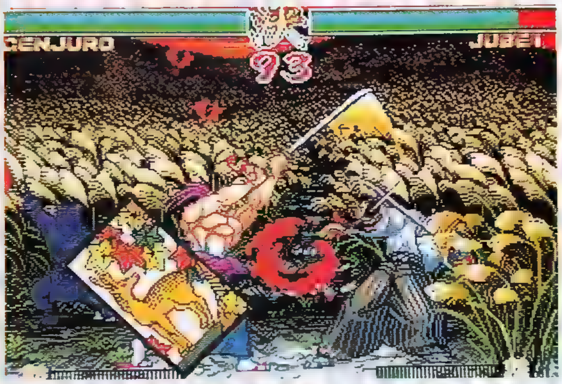
一応、覇王丸と同じ師匠を持つだけあって、幻十郎は覇王丸と同じような必殺技をどうやら使えるようだ。

覇王丸とは、かなり因縁深そうなのでゲーム中などのメッセージには注目したい。さらなる幻十郎の姿が見られるかもしれないぞ。

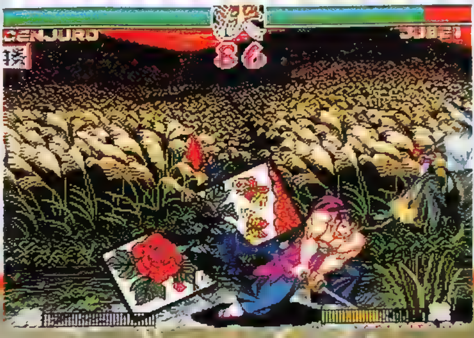
（松っちゃん）



ひとつ、



ふたつ、



みっつ、猪鹿蝶。超カッコイイ必殺技「三連殺」だ。



幻十郎の気合を込めた斬りがアースクエイクにヒット！



新キャラスクープ

南米最強の天然娘！

チャムチャム

っていた「タンジルストーン」を奪い取った。

「アアッーこらー、かえせー！」

咄嗟に飛びかかったが、鳥の姿をした魔物はヒラリと身を翻していずこかへと去って行った。

タンジルストーンとはチャムチャムの家に代々伝わる家宝であり、普段はその石から放出されるエネルギーを封じる結界の中に保管されている。

だが、チャムチャムはタンジルストーンがとても気に入っており、しばしば親の目を盗んで持って出ては遊んでいた。

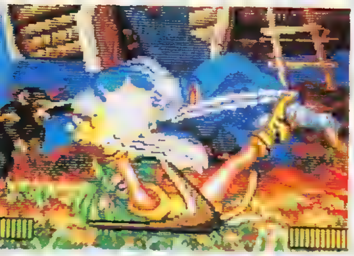
「どうしよう、おとうさんに叱られるよー。そうだ！おじいちゃんに相談しようっと」

彼女の祖父は村の探し物の名人で、タンジルストーンのある方角をチャムチャムに告げた。

「わかった。ちょっと探しにいってくるね！」

ちょっと、と言ったきりチャムチャムはその日帰ってこなかった。祖父は、まさかそんな遠くにあるなどとは思ってもいなかったようで、後で大騒ぎになったのは余談である。

今度の勇者はチャーミング？



普段、滅多に捕れないデンキウナギを見つけたので、チャムチャムは漁に熱中していた。

「こいつを捕まえて、タムタムと一緒に食べるンだ。がんばってよ、パクパクー」

子分のチンパンジーに声を掛けたとき、何かがチャムチャムの首元を掠め、ぶら下がり投げ。相手の下に潜り込み、手足で引っ掻き回しているようなので、つかみ技かな？



長い武器を持たないチャムチャムは、ブーメランを飛び道具として使う（当たり前か）。

小さな身体に期待大!!

プロフィールのところにタムタムの名が挙がっていたり、必殺技に「パクパク・ガブル」なるものがあるのを見て「もしやっー」と思ったケツアルクアトル（タムタムの守護神）信者よ、そうータムタムの存在は完全に抹消されたわけではないのだー

ブーメランとおさる（パク・子分）を友に、石を探す旅に出たこの娘こそ、南米最強の勇者、我らがタムタムの妹さんなのだ！

「なぁんでタムタムだけいないんだよォ…」と嘆くのはやめにして、いなくなった彼の分までチャムチャムに頑張ってもらわなければっ。

もちろん前作で活躍した兄の後継として、チャムチャムは恥ずかしくない勇者になる資質を十分に備えている。それどころか、兄が悩まされていた「体が大きいため、敵の攻撃をくらいやすい」という問題点がチャムチャムにはない。小さな体のチャムチャムは、この点において闘いでは優位な立場につけそうだ。

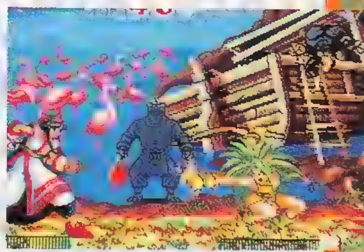
その代わり、武器のリーチは短そう。これは兄と対照的でおもしろい。神刀ヘンゲハンゲザンゲを持たないチャムチャムは、ブーメランを手に、飛び道具と素早い動きを生かした突進技で、相手を翻弄しながら闘うことになりそうだ。

さて、奇しくも兄と同じ目的（ちょっと違うが）で旅に出たチャムチャム。本人には旅気分なんてないのだろうが、とにかくータムタムフリークの熱い視線を一身に受けているのだ。頑張ってもらうと同時に、みんなも彼女に期待してみようよ!!

（KAL）



これが問題の「パクパク・ガブル」だー子分のおさるに命令すると…。



おさるが胸をふくらませて跳び上がり…。



何と口から精霊を吐いたではありませんかーさるめ、できるー





まさにアハウ・ガブルそのもの！（ちょい小さめなのはよしとしよう）。ところでもう背景の奥のものに気づいてくれたかな？



新キャラスクープ
覇王丸の師にして式神使い

花諷院和狆
かふういんにこちん



枯華院の住職、実は…

飛騨の山奥、滅多に人の訪れることのない寺の住職として余生を過ごす老人がいた。寺の名前は「枯華院」、住職の名前を「花諷院和狆」という。

この老人がまだ若かったころ、冴えわたる剣技で名を馳せ、多くの魑魅魍魎と闘い滅ぼしていった時期があった。ただ一度だけ、ある魔物に挑んだ時にまったく歯が立たず逃げ出したことがあり、それを機に「もう殺生はすまい」と心に決め、滅ぼした魔物の供養のために僧侶をしているのだ。

ある日、和狆の元に一人の屈強な侍が訪ねてきた。侍の名前は覇王丸。和狆の剣術の弟子であった。

「師匠。俺、この間魔物に襲われてよ。魂だか何だか狙われているらしいんだけど、何か知らねぇかなぁ」

覇王丸の魂を狙うもの、その魔物がどんな者か和狆には容易に見当がついた。和狆は普段滅多に見せない険しい顔で、覇王丸に向かって「関わるな」と言い、覇王丸もそれ以上なにも問わなかった。

懐かしい弟子と数刻飲み交わし、和狆は覇王丸に手土産を持たせて見送った後、旅支度を始めた。数日後、和狆は住み慣れた寺を後にした。その表情はいつにも増して穏やかであったという。



炎の式神を発射。最初は赤いお札だ。



お札が、徐々に実体化していく。



赤い札が炎の式神となり、ガルフォードを襲う。

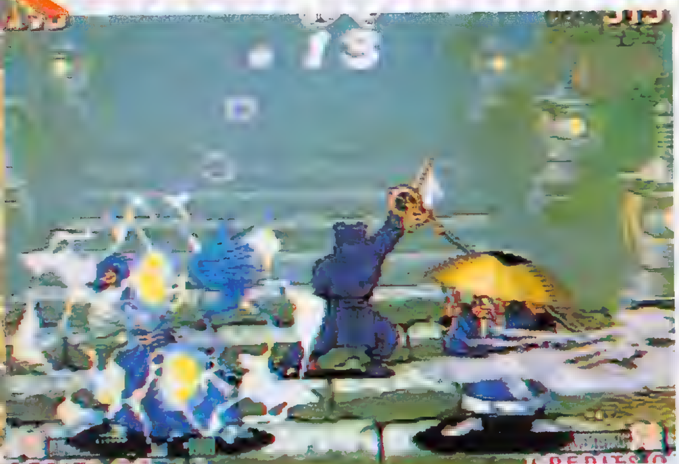
飄々とした爺。その名も花諷院和狆

花諷院和狆は、覇王丸の剣術の師匠である。老いたとはいえ、格が違う強さを持っていていいはずだ。

だが和狆は、剣は持たず錫杖を使い、怪しげな術を使う。札に念を吹きこみ、実体化させる武神を使う様は、阿部晴明を思わせる、陰陽道の術を使う武神使いと見た。飛び道具が強そうだ。

全体的な動きは身軽で、攻撃は笠を使ったり錫杖を支えに跳び上がったりとトリッキーな動きが可能だ。年寄りだと思って甘く見てはいけないぞ。

（ぜんじ）



和狆は雷の式神も操ることができるのだ。



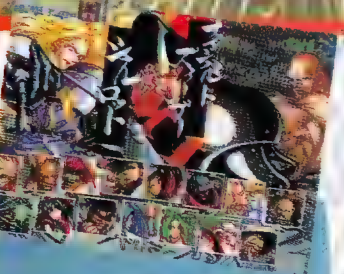
敵を焼き尽くし、使命を終えた式神は再び無生物に戻る。



錫杖を使ったり、笠を使ったりと変幻自在の闘いぶりを見せる。

新キャラスクープ
鍔ぜり合いはどうすんの？

ナイトハルト・ズィーガー



皇帝に仕えし男が動く時

ヨーロッパ、プロシア王国に隣接する位置に、その国はあった。国民すべてが傭兵をしており、強力な兵士を諸国に送り出すことで、財政を賄うという、類稀なる軍事国家である。後方は断壁絶壁、前方は見晴らしの良い盆地と、侵略を防ぐために適した地形に城は立ち、城壁の倍はある壁と複雑な構造になった。難攻不落と言われる城に「紅き獅子聖騎士団」と呼ばれるヨーロッパ最強の軍隊が常時待機していた。

「ズィーガーよ。近隣諸国の噂は聞いておろう」

皇帝ハインリヒが側に仕える男に言った。

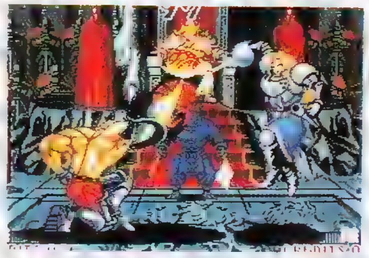
最近ヨーロッパの国々で貴族や騎士たちが民を殺し、農作物を焼き払うという自滅的な行為を行っているという噂が広まっているのだ。

「そなたも先日、訳のわからぬ者に襲われたそうではないか」

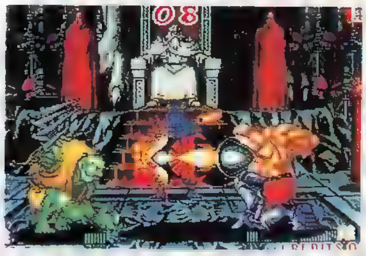
以前、ズィーガーは城の中で魔物に襲われたことがあった。この強固な城のどこから侵入してきたのか、それさえもわかってはいない。それよりも、誰が皇帝にズィーガーが襲われたことを進言したのか。ズィーガーはその時のことを皇帝に語ってはいなかった。

「このままではこの国も諸国と同じ運命を辿るであろう。本来なら騎士団を総動員してでも正体のわからぬ奴と闘わなければならないところだが、このような状況では、いつどこの国が攻め入ってくるやもしれぬ。そこで、ズィーガーよ、そなたにこの件の調査と解決を頼みたい」

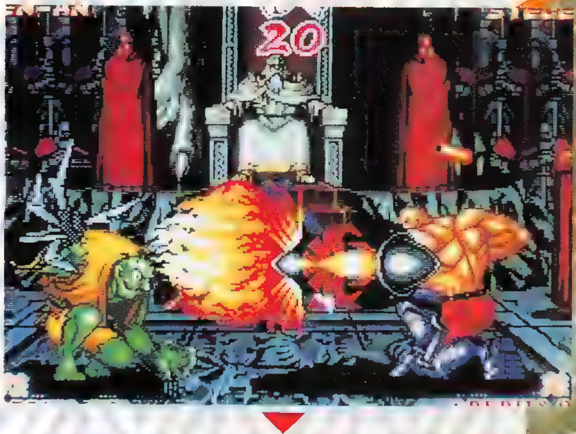
ズィーガーは皇帝の依頼を受け、魔物討伐の旅に出た。



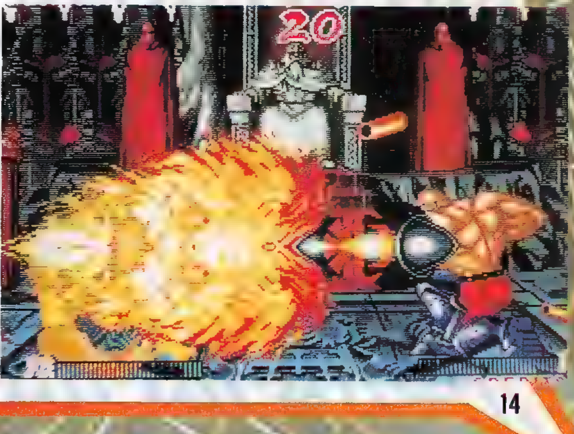
とにもかくにも、この右腕が目につくキャラだ。



これは必殺技の一つ。ヴァルカーン・ドリュッケン。腕を前に伸ばして…。



火力が前面に溢れだしてきた。



女神をかたどった火が、画面半分を占めてしまう。彼の信仰によるものか？

俺の右腕に触れるなよ ヤケドするぜ!!

ズィーガーはやはり、あの右腕が主戦武器となるだろう。見ての通りのリーチが大きな利点となるはずだし、身体と武器が直結しているのだから、他のキャラにはない機敏な振りが期待できる。

右腕ばかりに目が行くが、足技などとの兼ね合いも重要視すべき点だ。

また、均整のとれた肉体から察するに、スピードとパワーのバランスが良いキャラクターだろう。

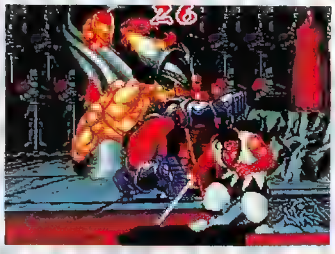
必殺技も派手だし、スタイルも悪くない？こりゃー真サムの人気No.1キャラは、こいつで間違いないな！

（アティオスTOshi）



当たった幻庵はダウン。利用価値の高そうな必殺技だね。





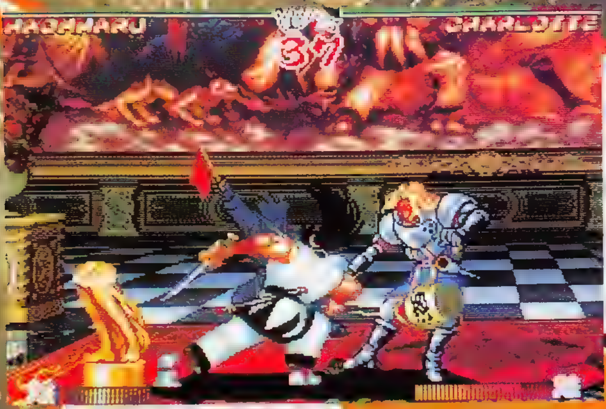
右腕だけでなく、足技にも注目。腕がちょっと邪魔そう？

俺たちこそ、真の侍だぜ！

真・11剣士たち

新しくなった11剣士たち
の姿をよーく見てくれ！

担当.MoMo



これが覇王丸の新必殺技なのか？酒瓶で攻撃するとは、さすが我流！



覇王丸

本作品の主人公、剣豪・覇王丸。前作では名刀、河豚毒による大斬り攻撃が非常に強力で、立ち塞がる強敵たちをバッサバッサと斬り捨ててきたが、今回は？



橘　右京

病弱で物静かな剣の達人、橘右京。彼には熱烈なグルーピー（追っかけ）がいたが、今回もいるのだろうか？やはり真侍魂でも秘剣つばめ返しが唸りを挙げるだろう。

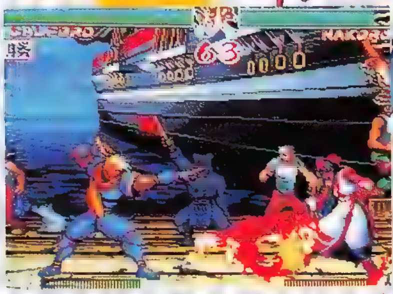


秘剣ささめ雪は今回も健在。後ろに見えるは、小田桐圭なのか？



ガルフォード

忍犬パピィを連れているのは、正義のアメリカ忍者、ガルフォード。半蔵と同じ忍術に、ガルフォードオリジナルの忍犬パピィを使った忍法は今回も健在だ。



ガルフォードのラッシュドッグだ！ほかにも、パピィを使った忍法がありそうだ。



服部半蔵

あの天草に身体を乗っ取られた息子を持つ、闇に潜むが運命の忍者軍団の頭目、服部半蔵。前作では数々の忍術を使って相手を翻弄してきたが、今回はどんな技を見せてくれるのだろうか？



必殺の忍法　爆炎龍。精神に生じる炎魂を解き放てィ！



ナコルル

チチウシを手に、自然のために闘うアイヌの戦士、ナコルル。鷹のママハハを使った色々な戦法があったが、今回はさらにそれが増えそうだぞ。



これぞ、ナコルルの新必殺技！接近戦で使えそうだ。



ナコルルといえば、アンヌムツべでしょう。









シャルロットの髪が伸び、リボンをつけました。うーんカワイイなあ（少しヒイキあり）。

どう変わるのか十兵衛。それにしても、背景がスゴイ。

フランス最強の剣技を持つバラの麗人、シャルロット。非常にリーチのあるレイピア、ラロッシュで前作は最強の座についたが、今回もその強さは健在？



なんとシャルロットに飛び道具が！ますます強くなりそうな予感…ニヤリ。

二刀流を使う柳生新陰流・改。2本の太刀を同時に使えるのは宮本武蔵と、この隠密剣士の柳生十兵衛くらいだろう。今回も二太刀を器用に使い、他のキャラを脅かす存在になるはずだ。

柳生十兵衛

シャルロット

千両狂死郎

江戸の町では知らない人はいないとまで言われた売れっ子の歌舞伎役者、千両狂死郎。薙刀、世話女房を武器に舞い踊るような剣さばきは、まさに芸術的。その舞がどこまで美しくなっているかが見ものだ。





中国を統一せんとする王家の末裔であり、豪傑でもある王虎。前作では斬肉大包刀を武器に強者たちを斬りまくっていたが、今回はなんと、武器を石柱に替えての登場だ。必殺技がどうなるか楽しみだ。



王虎の必殺技は斬るのではなく、殴る技ばかりなのだろう（当たり前か）。

王虎



グラフィックが変わった、跳尾獅子。彼の美しき舞に期待しよう。

時代の陰に生きてきた魔道の一族。その最強の戦士である、不知火幻庵。前作では爪状の武器、あざみでチクチクやられたが、さて今回は…。

不知火幻庵



財宝のためにはどんなこともやる超巨体忍者、アースクェイク。今までにはなかった型破りな忍者だったが、今回はさらに驚くことになるだろう。



アースクェイク



ファットチェーンソー！もちゃんとあるぞ。



あのアースクェイクがシャドーコピーを覚えた!?ほかにも忍術を多く覚えているかも！



やはり毒吹雪は今回も健在。ほかにも魔道な技が増えているぞ。

発売から一年の歳月を経た今…

第7回 ゲーメスト杯争奪 全日本 サムライスピリッツ チャンピオンシップ

協賛：㈱SNK

8月20日。TRCアールンFホールに侍たちが一堂に集った。その様子を詳しくレポートする。

担当：D-LAN

侍魂に燃え尽きた一日

去る8月20日。土曜日、前年度のゲーメスト大賞受賞作品であるサムライスピリッツの大会が行われた。ゲーメスト杯争奪のゲーム大会も、今回で7回目となる。開催場所はもうおなじみのTRC（東京流通センター）。最強を目指す若きサムライたちが、全国各地から集ったのだ。



選手宣誓をしてくれた飯村君。実はこの後、アースクェイクで決勝まで勝ち進むのだ。



受付前からこの長蛇の列。当日の熱気が伝わるというもの。

キャラクターエントリー割合（%）

キャラ名	男性	女性	合計
覇王丸	16.7%	26.4%	19.1%
橘　右京	5.1%	14.9%	7.6%
服部半蔵	9.9%	5.0%	8.6%
ガルフォード	10.5%	6.6%	9.5%
ナコルル	12.1%	29.8%	16.8%
シャルロット	9%	7.4%	8.6%
柳生十兵衛	16.7%	3.3%	13.3%
タムタム	5.6%	0%	4.2%
千両狂死郎	3.7%	0.8%	2.9%
王虎	3.4%	0%	2.5%
幻魔	4.8%	5%	4.8%
アースクェイク	2.5%	0.8%	2.1%

使用キャラは覇王丸がトップ

まずは参加選手475名のキャラクターの比率を見てほしい。1位は覇王丸。次いでナコルル。思いのほかシャルロットを選んだ選手が少なかったのが印象に残る。なお、今回は女性の参加が多く、全体の三割ほどを占めていたが、その中でタムタムと王虎は何と0%。狂死郎とアースクェイクもともに0・8%と、人気のなさを物語っていた。

予選を勝ち抜いた8人のサムライ

午前中をほぼフルに使い、まずはブロックの代表を決める予選が行われた。ブロック数はA～Hの計8ブロック。負けたら終わりのトーナメント一発勝負だけあって、選手はみんな真剣そのもの、かつ実戦的だ。

「シャルはやっぱり強いなぁ」

「あっちのブロックのアースクェイクが強いらしいぞ」

「俺のブロックではすでに覇王丸が全滅だ」



今大会では女の子の参加選手が多く、全体の3割ほどいました。女性同志の対戦も珍しくない。



司会はおなじみ、さわたり&ぜんじ。新撰組のハッピ着て、気合入ってます。

さまざまな闘いのドラマが生まれ、選手は次々に散っていった。そうして約3時間に及ぶ厳しい闘いに勝ち残ったのは以下の8人である。

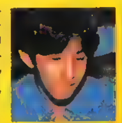
Aブロック代表



飯村昌之

使用キャラ：アースクェイク
苦手キャラ：ナコルル

Bブロック代表



山崎和幸

使用キャラ：ナコルル
苦手キャラ：服部半蔵

Cブロック代表



影山裕一

使用キャラ：柳生十兵衛
苦手キャラ：橘　左京

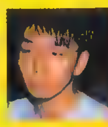
Dブロック代表



椎根利紀

使用キャラ：タムタム
苦手キャラ：ナコルル、服部半蔵

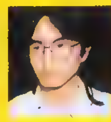
Eブロック代表



篠原義英

使用キャラ：ナコルル
苦手キャラ：一発キャラ全て

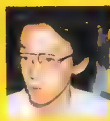
Fブロック代表



山下仙太

使用キャラ：ガルフォード
苦手キャラ：シャルロット
アースクェイク
不知火幻魔

Gブロック代表



梶山圭一郎

使用キャラ：覇王丸
苦手キャラ：ナコルル
アースクェイク

Hブロック代表



奥西靖司

使用キャラ：ナコルル
苦手キャラ：アースクェイク

残ったキャラの顔ぶれを見ると、ナコルルが何と3人。ほかにアースクェイク、タムタム、ガルフォードといった意外なキャラが勝ち上がってきた（ベスト16時にはシャルロットが3名いた。王虎、狂死郎、半蔵、幻魔、右京はナシ）。

男性エントリーキャラベスト3

1位	覇王丸
2位	柳生十兵衛
3位	ナコルル

女性エントリーキャラベスト3

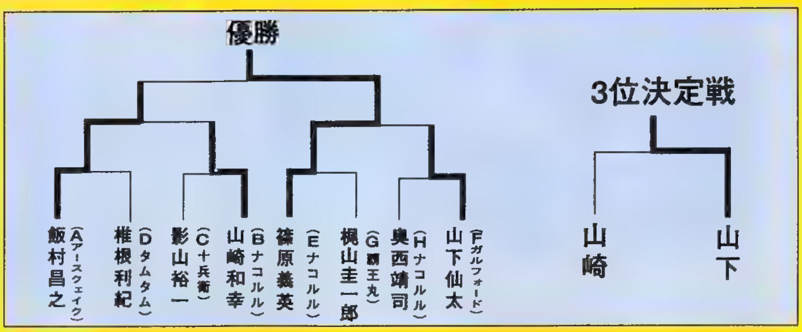
1位	ナコルル
2位	覇王丸
3位	橘　右京

総合エントリーキャラベスト3

1位	覇王丸
2位	ナコルル
3位	柳生十兵衛

選手データ

平均年齢	18.74歳
最低年齢	11歳
最高年齢	29歳



準々決勝

試合はくじびきで決定したトーナメント表に従って行われた。予選同様、一試合で勝敗が決定する。

まずは第一試合。アースクエイクの飯村君とタムタムの椎根君の対戦。タムタムの圧勝に終わるかと思われたが、ここまで勝ち上がってきたアースクエイクである。読みが冴えわたり、幾度か逃げ大斬りをくらいつつも何と飯村君がストレート勝ち。


SNKの中村さん（右）と中岡さん（中）。お世話さまでした。

第二試合は十兵衛使いの影山君とナコルルを使う山崎君。非常に緊迫した試合内容で、お互いに間合いを測りつつスキを窺う。勝利をものにしたのはナコルル使いの山崎君であった。ちなみに山崎君は、餓狼スペ大会、ストⅡエックス大会で、ともに上位にくい込んだ実力者でもある。

第三試合。ナコルルの篠原君と覇王丸の梶山君。実力は伯仲していたが、僅差で篠原君が梶山君を下した。途中、梶山君が気絶したナコルルにしゃがみ大斬りで再び気絶を狙い、誤ってしゃがみ小斬りの技が出て、結局そのラウンドを落としてしまうという一幕もあった。

ベスト8最後の試合はナコルルの奥西君とガルフォードの山下君。奥西君はストⅡエックス大会で、ブランカで決勝戦を争ったあの奥西君である。一方山下君は「ただのキャンセル」を常に用い、立ち中斬りを主体に攻める実戦派。この勝負に勝ったのは山下君。こうして4名が、ベスト4へと進出した。



512人分のトーナメントボードが壮観！


ネオジオCD-ROMのお披露目もあったぞ。


奥西君（左）と山下君（右）の闘い。

準決勝

ここからは三試合勝負。二試合先取した側が決勝へと駒を進めることができる。

〈第一試合〉
飯村昌之（アースクエイク）
VS
山崎和幸（ナコルル）

お互いに攻めあぐねる展開。本来アンヌムツベガード後、大した技が入らないアースクエイクだが、飯村君はファットチェーンソーと小蹴り→投げを使い分け、山崎君はだんだんアンヌムツベを出せなくなってくる。タカにつかまってからのバリエーションや、しゃがみ大斬りを誘ってのカムイムツベ、アンヌムツベでかなり反撃を試み、実際何割かは成功していたものの、飯村君は対ナコルル戦の場数をかなり踏んだと見え、2-0で飯村君が山崎君を下した。


互いに真剣。山崎君（左）VS飯村君（右）だ。

〈第二試合〉
篠原義英（ナコルル）
VS
山下仙太（ガルフォード）

ストライクヘッズを利用したキャンセル技で、中斬りのスキを消してしまう山下君に対し、篠原君は中斬りのリズムを読み、アンヌムツベで応戦。山下君もバリエーションを変え、小斬りやプラズマブレードを加えるが篠原君のほうが一枚上手。毎ラウンド体力を赤くなるまで減らしつつも、これまた2-0で篠原君が決勝へと駒を進めた。


ベスト4の2試合目。ガル山下とナコ篠原がしのぎを削る。

3位決定戦

決勝の前に、準決勝で惜しくも敗れた山崎君と山下君で3位決定戦が行われた。山下君は、決勝トーナメントではナコルルとしか闘っていないことになる。

お互いに手の内が読めてか、じりじりとした消耗戦となったが、ストライクヘッズを二回連続で決めた山下君に軍配が上がった。

決勝戦


まずはがっちりと握手。いざ決勝へ！

〈第三試合〉
飯村昌之（アースクエイク）
VS
篠原義英（ナコルル）

いよいよ決勝。この試合で

〈優勝〉篠原義英（ナコルル）
〈準優勝〉飯村昌之（アースクエイク）
〈第3位〉山下仙太（ガルフォード）
〈キャラクター優秀賞〉

覇王丸	梶山圭一郎
橘　右京	金敷裕美子
服部半蔵	渡辺洋二
ガルフォード	山下仙太
ナコルル	篠原義英
シャルロット	菅野和浩
	住田　亘
	高橋　真
柳生十兵衛	影山裕一
千両狂死郎	川上龍介
不知火幻庵	規矩貴史
王虎	桜井　敦
アースクエイク	飯村昌之
タムタム	椎根利紀

〈対戦台最多勝ち抜き賞〉
岡田英介（龍虎2　Mr．ビッグ40勝）

全日本サムライスピリッツチャンピオンシップ

サムスピの日本一が決定する。
　一試合目。アースクェイク優勢で試合が進む。準決同様、篠原君のナコルルも攻めにくくなってくる。あせって、跳んだナコルルに逃げ大斬りがヒットし、飯村君がまず一勝。
　二試合目に篠原君は、アースクェイクのアンヌムツベガード後の二択封じにアンヌムツベ→アンヌムツベを使い始めた。読みも冴え、ヤトロポックやアンヌムツベがクリーンヒット。これによって飯村君のペースを乱し、二試合目は篠原君が勝利。
　そして三試合目。お互いに一本ずつ取り、遂に突入した三本目。残り体力はお互いもうわずか。篠原君がママハハで削り、飯村君がファットチェーンソーで削る。残り時間も少ない。体力はわずかにアースクェイクが多い。
　残り時間2秒のそのとき、勝負がついた。しゃがんだアースクェイクに、ナコルルの昇り蹴りがヒット。「勝負あり」の声。今まさに、篠原君が勝者となった。飯村君も不利といわれるアースクェイクでよくここまでがんばったと思う。
　そしてほかの選手、ギャラリーのみなさんも、本大会を多いに盛り上げてくれて、心から感謝の意を表したい。



いよいよ決勝。互いの火花が君には見えるか？



遂にナコルルで優勝を勝ちとったナコルル使いの篠原君。おめでとう。



ベスト16の顔ぶれを見よ。



上位入賞者、及びキャラクター優秀賞の面々。がっちりと握手。互いの健闘。

真サムスピのお披露目もあったぞ!

　3位決定戦と決勝戦の間、会場のボルテージが最高頂に達したころ、SNKさんの特別のはからいで、ニューゲームのお披露目会があった。
　まずは発売して間もないキングオブファイターズ'94。すでに本誌でも紹介していたが、まだゲームセンターにはほとんど出回っていない時期とあって、各キャラクターたちの一挙手一投足に歓声が上がった。超必殺技も何キャラか特別に披露。中には超必殺技だと気付いてもらえないキャラもいたりして…。
　そしてしばしの静寂の後、突然にそのビデオが流れ始めた。真サムスピである。地井武夫と千葉麗子扮する十兵衛とナコルルが対峙し、その合い間にゲーム画面が短いカットで入る。演出効果も抜群で、会場はもう興奮のるつぼ。中には新キャラや新技、超必殺技らしきものもあって、キャラが動くたびに大きな歓声が沸き上がる。サムスピはというゲームの持つパワー、そして真サムスピに対するみんなの期待と情熱がひしひしと伝わってくる。今号で画面写真を大量紹介してあるので、ぜひ見てほしい。



真サムのビデオは大好評。発売が待たれるところだ。

めだったもん勝ちのお昼休みコスプレ大会

　昼休みには、もはや恒例となりつつあるコスプレ大会もあった。今回のコスプレラーは過去最高の人数と思われ、数回に分けないと壇上に全員乗れないという多さだった。写真のほうで、その熱気を垣間見てくれい。



幻庵＆あざみ再会のシーン？幻庵の彼はなりきってました。



男装の男人シャルロット。コスプレ優秀賞として㋮屋夏袋を授与。



やっぱり一番人気はナコルル。これだけ揃うと壮観なものがある。

全キャラクター必殺技コマンド全公開

AM Show 出展作品

SUPER Muscle BOMBER

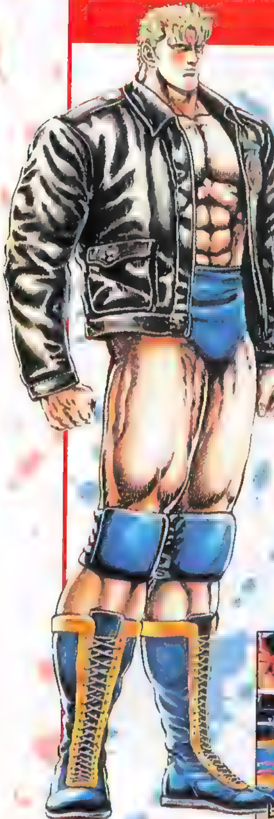
©カプコン ©集英社／原哲夫 1994

スーパーマッスルボマー

世界最強を決める、インターナショナルブロウアウト開催は目前。マイキャラのインストラクションカードにもない隠し技も教えよう!!

担当：スーパー内神田"ボマー友の会"Ⅱダッシュターボ（仮）

ラッキー・コルト



主人公ザラゾフのライバルコルトは、ザラゾフとは違う方向に進化した。クレセントスラッシュという技がそれで、ちょうど、ガイルのサマーソルトの跳ね返りを逆（つまり後方に下がる）にしながら光の弧を出し、その後逃げながらウェーブを放つ。この技はどうやら、出る瞬間に無敵時間があるようだ。

つかみ必殺技である、サンセットスプラッシュは、コマンド入力が前作とは逆になっていることを覚えておこう。

しかし、格段に入力のタイミングが甘く設定されており、かなり出しやすくなっている。


「今のうちに言い訳でも考えときな」


レッグクラッカー
↓↙←＋キック


ソニックフィスト
パンチ連打


クレセントスラッシュ
→↓↘＋キック


サンセットスプラッシュ
つかんでから↑↘←＋つかみ

アレクセイ・ザラゾフ



今回、トリニティウェーブという飛び道具を入手した主人公ザラゾフ。小と大とで飛距離と、撃つ前のモーションの隙に差がある。

ソニックフィストは、前作よりもボタン連打数が少なく、楽に出せる。

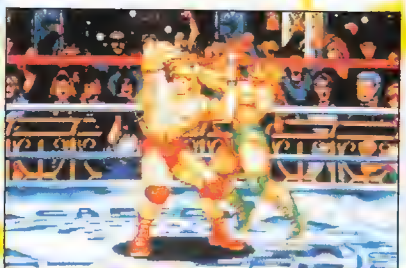
レッグクラッカーは、回転あびせ蹴りとでも呼ぶべき技。イメージ的にはベガのダブルニープレスに近い。


「私は無駄に血と汗を流してきたわけではない。それを証明してやる!!」

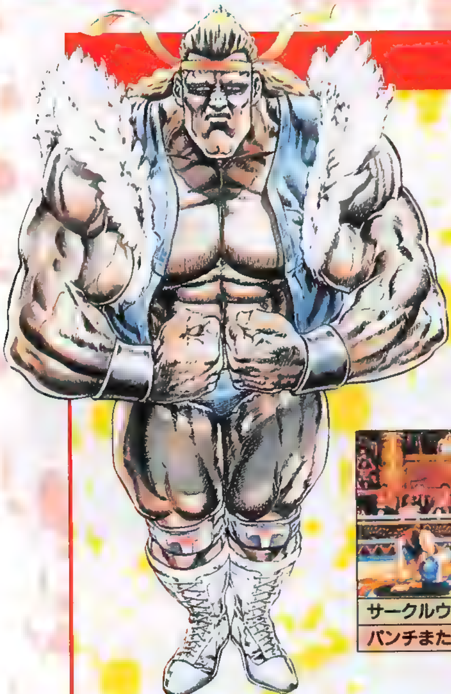

ソニックフィスト
パンチ連打


レッグクラッカー
↓↙←＋キック


トリニティウェーブ
↓↘→＋パンチ


サンセットスプラッシュ
つかんでから↑↘←＋つかみ

タイタン・ザ・グレート



なかなか豪快な持ち技が特徴のタイタン。中でも自動跳び込み連続技のマウンテンブレイクは驚異。跳びヒザ蹴りから手刀につなげて振り抜くのだが、これだけでも5ヒットは確実。

突然背を低くして高速回転足払いを入れるサークルウェーブは左右に若干の移動可能。

身長を生かした、くらい投げは強烈。投げ技よりは、打撃に重点を置いて攻める戦法が有効だ。



「お前のようなチビは片腕一本でひねり潰してやる!!」



サークルウェーブ
パンチまたはキック同時押し



エレファントボム
↓↙←+キック

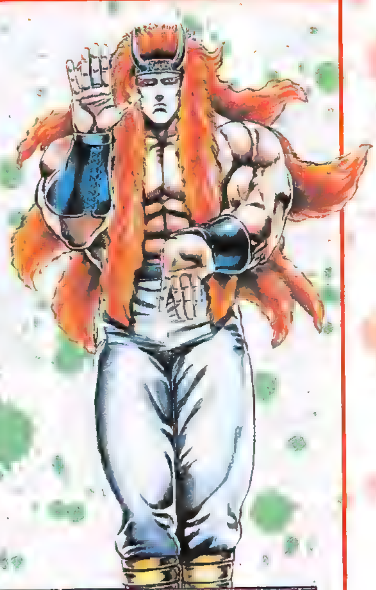


マウンテンブレイク
↓↘→↗+パンチ



タイタンブリーカー
つかんでから→↓↘+つかみ

ミステリアス・ブドー



まさしく、東洋の神秘らしい(?)進歩を見せたブドー。

瞬時に髪を硬化させて相手に突き刺す怒髪竜、溜めなしで出せるサマーソルトの鬼斬。

ブドー極めつきの技といえば、朧幻毒。この技は、相手に幻覚を生じさせ、技を受けた者にブドーがダブって見える。実は見えるだけではなく、本当に分身しているのだが。この間は、通常技・必殺技にかかわらずすべての技が2重となって相手に襲いかかる。



「俺の蹴りは妖刀ムラマサを凌ぐ。果たしてかわせるかな?」



旋風脚
パンチまたはキック同時押し



鬼斬
N↓↑+キック



怒髪竜
↓↘→+パンチ



朧幻毒
N←→+パンチ



血風刃
つかんでからレバー1回転+つかみ

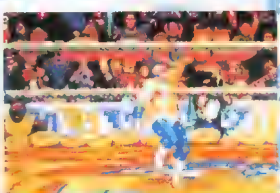
エル・スティンガー



空中戦は最強レベルに成長したスティンガー。

ダッシュしまくって相手をかく乱し、いきなりスクリューダイビングを仕かけたりするだけでも相手にとっては相当嫌だろう。

また、ロープ際まで下がってからの新技攻撃が、今回のスティンガーの真骨頂。ロープ付近の攻防からのメテオサザンクロス、スパイラルムーン攻めは強烈だ。スティンガーのために生みだされたと思える、ロープ際の魔術師の別名の通り動けばCWAの頂点も夢ではない。



「空に注意しなよ。貴様の脳天に稲妻がつき刺さるかもしれねーぜッ!!」



スクリューダイビング
↓↘→+パンチ



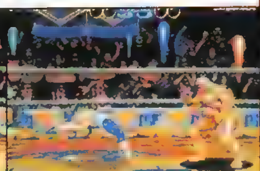
メテオサザンクロス
弱パンチ+強パンチ



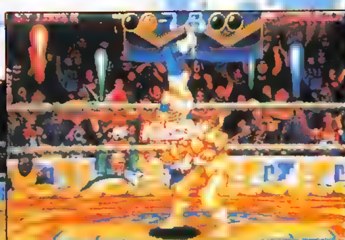
スパイラルムーン
弱キック+強キック



かかと蹴り
ジャンプ中レバー下+小キック



バック転
↓↙←+キック

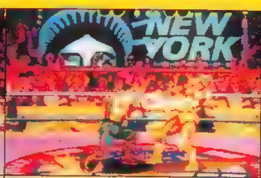


アトミックダイバー
つかんでから→↓↘+つかみ

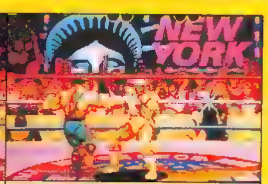
マイク・"マッチョ"・ハガー



バイオレントアックス
←↖↓↗→+パンチ



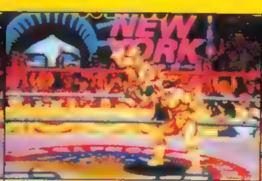
アングリーハンマー
N←→+パンチ



ダブルラリアット
パンチまたはキック同時押し



ジャンピングボディーアタック
斜めジャンプ中レバー下+大パンチ



ギロチンドロップ
ジャンプ中レバー下+小キック



スクリューパイルドライバー
つかんでからレバー1回転+つかみ



「娘の誕生日にトロフィーをせがまれてね」

少し、前作よりは落ちついた性能のハガー。技のリーチはそうとう短くなったが、その代わり、スピードアップされたようで、扱いにくさは見られなくなっている。

ハガーの象徴とも言える、"パワー"を全面に押し出した、バイオレントアックスは出かかりに無敵時間が存在する。

つかみ必殺技のスクリューパイルドライバーは、移動つかみの最中にレバーをグルグル回しておけばいいというお手軽さも見逃せない。

シープ・ザ・ロイヤル





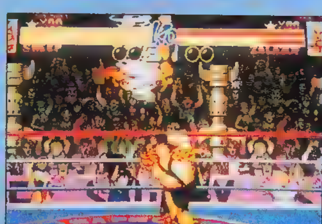
ショットガンスタッブ
パンチ連打



ナックルガスト
N←→+パンチ



デスフェザーレイン
↓↘→+パンチ



トルネードスラム
つかんでから→↘↑+つかみ

シープまでも身につけてしまった飛び道具。しかも、ご自慢の"羽"を利用しての攻撃だけに相手にしてはやっかいとなるだろう。

レバーニュートラルからレバー左→右+Ⓟというコマンドのナックルガストは移動裏拳ともいえる技である。

前作ではコマンド入力が厳しいために、お世辞にも使い勝手がいいとは言えなかったつかみ必殺技・トルネードスラムも、今回は入力しやすくなり、使いやすくなった。この大技はも見逃せない。



「俺様の必殺技で太平洋の向こうまで飛んで行きな!!」

"ミッシング"IQゴメス


ジャングルパニック
N←→+パンチ


ジャングルクライム
N↓↑+キック


ハリケーンストンパー
つかんでから↓↑+つかみ


モンキーヘルパー
↓↙→+パンチ


ワイルドタックル
N↓↑+パンチ



今回、さらに野性味を増して帰ってきたゴメス。
突進技のジャングルパニックはレバーニュートラル→レバー左→右+Ⓟと簡単に出せるようになったし、なんといっても、サルのフリーク君が加勢に来るモンキーヘルパーなる技まで引っ下げての登場だ。

ブランカのバーチカルローリングを彷彿させるワイルドタックルは出際に無敵時間が存在しているようだ。
実は今大会のチャンピオン候補の一人と見られている、注目株だ（性能はね…）。


「ウガッおめえナマイキだぞお、ぜったい泣かしちゃるっ～!!」

ブラック・ウィドー



全身コスチュームの異色レスラー。今大会からの新乱入者で、その性能は未知数。
巨大な弧を描く、ファルシオンブレード、相手にヒットするとクモがからみついて、手前に引き寄せるタランチュラネット。そして、上昇中無敵のドラゴンダンスともいうべき技、ライジングカッターなど、攻撃的な性質の必殺技を持つ。
タランチュラネットで引き寄せておいて、ファルシオンブレードやライジングカッターなどは強烈な連続技となるだろう。


ファルシオンブレード
↓↙→↘+キック


ライジングカッター
→↓↘+パンチ


タランチュラネット
↓↙→+パンチ

「私の計算ではお前が勝つ確率は…ゼロだッ!!」




ボルテクスフォール
つかんでから↓←↑+つかみ

"マスター・オブ・マッスルボマー"ヴィクター・オルテガ


オーラファイアー
N←→+パンチ


ナックルビッグバン
↓↙←↘+パンチ


オーラバースト
←↙↓↘→+パンチ

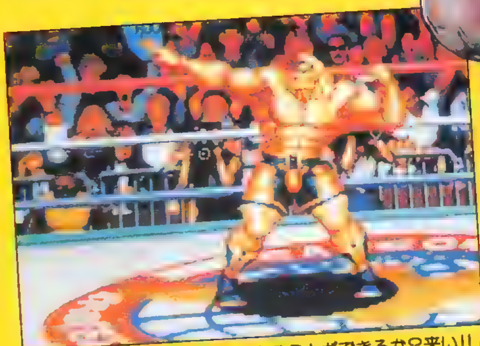


行方不明となっていたオルテガは突然姿を現した。さすが、初代マスターオブマッスルボマーの王座についていただけのことはある強烈な必殺技が特徴。

飛び道具、灼熱の炎オーラバーストは、出し際の根元にも攻撃判定があり、近くでは2ヒットとなる。

伝説の必殺技マッスルボマーは、相手もろとも上昇して体をマットにぶち当てるという驚異的な技である。


マッスルボマー
つかんでから←↓↙+つかみ


「威勢がいいな。お前は私を超えることができるか?来い!!」

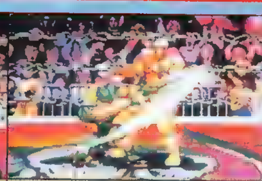
リップ・セイバー



根っからの軍人であるセイバー。なんと試合中に平気で爆弾を使用する、かなり危険な奴だが、逆に持ってるものは何でも使ってくる。いくらなんでも、スコップまで振り上げてくるのは、もはや笑い……までとれそうなほど。

また、軍人気質の成せる技か、ほふく前進&後退で相手に近寄っていくものまである。ちなみに、ほふく技も必殺技なので、通常技にキャンセルをかけることが可能。連続技の最後は、キャンセルほふく後退だ。セイバー使いになるみんな、約束だぜ!!


TNTバスター
↓↘→+パンチ


カーニッジセイバー
パンチまたはキック同時押し


フラッシュナッツ
N←→+パンチ


「何のためにお前は闘う?俺はリングでその答えを探し続けている…」


ほふく前進
←↙↓+キック


ほふく後退
→↘↓+キック


フェイタルエアレイド
つかんでから↘↓+つかみ

キマラ・ザ・バウンサー



BWAの刺客の一人、キマラもまた、今大会に出場してきた。
前作までのヒモで首を絞めるチョーク攻撃や、毒霧も健在だ。
今回新たに身に付けた技も、地獄の業火!!ヘルファイヤーなど派手な技が多い。
この大会は、シングル戦のみなので、BWAの総帥・アストロとも拳を交える日も近いだろう。秘かに下剋上を狙っている、キマラである。



「勝手にギブアップなんかしようものなら許さんよ」



毒霧
パンチまたはキック同時押し



バルーンミサイル
N←→+パンチ



ヘルバーナー
↓↘→+パンチ



ジャイアントスイング
つかんでから←↙↓↘→+つかみ

ザ・レイス



正体不明の格闘家。どんな人間なのか——いや、人間ではないかもしれない——素性は一切秘密のヴェールに包まれたままだ。フードの中からうかがえるその素顔は…蛇のそれであった。必殺技の中にも、三首の蛇を相手に向かって伸ばす、奇怪な技も確認されている。
不気味さにかけては、この大会ダントツでナンバーワンのキャラクターである。



「さあ、聖なる儀式の始まりだ。もちろんお前が生贄だよ…」



バーニングデッド
パンチまたはキック同時押し



ミートグラインダー
←↙↓↘→+キック



ブラッディスネーク
↓↘→+パンチ



ルシファードロップ
つかんでから→↓↑+つかみ



ディメンジョンスティール
つかみ+小パンチ+大パンチ



ピラミッドクラッシュ
つかんでから↑↓+つかみ

アストロ



前大会でCWAのレスラーたちと互角の闘いを演じたことに屈辱を感じている、BWAの総帥・アストロ。
今回のルール無用のデスマッチ方式を提唱した張本人でもある。
CWA取りこみ失敗が余程ショックだったのだろう。自ら封印していた必殺技のタイガーファング・シャフトハリアー、そして相手の命尽きるまで蹴り上げるといわれる、謎の必殺技"K³"を解禁し、背水の陣を敷いての出場である。



「俺の体に流れるは帝王の血!!誰も俺を倒すことはできないのだッ」



デススパイラル
パンチまたはキック同時押し



タイガーファング
N←→+キック



K³
→↓↘+キック



シャフトハリアー
N↓↑+キック

基礎を固めろ！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

THE KING OF FIGHTERS '94

AM Show 出展作品

そろそろ発売されているころかと思われるザ・キング・オブ・ファイターズ。今回は、実戦ですぐに役に立つ基礎講座だ。

担当・KAL

攻撃避けの有効利用法

攻撃避けを使いこなそう

このゲームにはラインがない。見切りづらく、強力な突進系必殺技や飛び道具の多いこのゲームにラインがないということは、「ラインをずらして逃げる」という行為に代わる特殊な動作（操作）が必要になってくる。それが〝攻撃避け〟だ。

この攻撃避けをうまく利用することで、有利に試合を進められる。

では攻撃避けの特性から説明していこう。

全身完全無敵だが……

攻撃避けは、入力した瞬間から全身が完全に無敵になる。しかも全くスキがない。攻撃避けを連続して入力し続けていれば、飛び道具、足払いなど通常の攻撃（必殺技含む）をくらうことは絶対にないのだ。

ただし、攻撃避けのモーション中は、唯一〝投げられ判定〟だけあるので、相手がそのまま投げにきた場合、これは投げられてしまう。

まずはこの特性をよく覚えておこう。

同じタイミングでは使うな！

相手にダメージをあたえられず、さらには転ばすこともできなくなった〝スルーアタック〟。

弱体化が激しいスルーアタックのかわりに、防御の要としてポイントになるのが攻撃避け。だからといって、いつも同じタイミング（同じ場面）で避けてばかりいては、相手もすぐに気付き、問答無用で投げにくるだろう。

例えば、相手の跳び蹴りを攻撃避けでかわして、着地後あわてている相手を投げてしまうというのは代表的な使い方の一つだが、相手が跳び込んでくるたびに避けていたのでは、相手も「跳び込んだあとは、投げる」と対応をかえてくるに違いない。

そうならないためにも、最初は昇り蹴りや対空技で落とし、次は攻撃避けでかわして投げ、次は普通にガードしたあと投げ返すなど、動きに幅をもたせることが重要になってくるのだ。

あとは、防御にばかり使わないで、前方ダッシュのあとかわして投げにいったり、逆に相手の起き上がりに小技を重ねて攻撃避けを誘い、すぐに投げ、といったような工夫が必要になってくる。

避け攻撃とも組み合わせて、攻・防で相手を惑わそう。



攻撃避けは完全無敵。どんな攻撃もかわせる。



ただし例外的に投げはくらってしまう。



同じ場面では使わないようにしよう。

戦略的にいこう 順番の決め方

順番はどう決める?

チームバトル戦でのメンバーの出場順、実はこれについていつも悩んでいる人はいないだろうか。

「あまり考えずに、その時の気分で決めている」……まぁこれでも構わないのだが、どうせなら先のことを考えて戦略的に順番を決めていきたい。だがいったい何を基準に決めていけばいいのか?これについて、簡単に解説していこう。

君のチームはどのタイプ?

まずは、愛用しているチームがどういうタイプのチームなのかを考えてみよう。

先行逃げきり型

高い攻撃力をもつ半面、防御に難があるため、短時間で勝負を決めて、一人目のメンバーで抜けるだけ抜いてしまおう、というタイプのチーム。「怒チーム」や「韓国チーム」がそうだ。

一人集中型

チーム内に一人エースがいて、勝敗の行方はこのキャラにかかっている、というタイプのチーム。「サイコソルジャーチーム」や「スポーツヒーローチーム」がそうだろう。

総当たり型

チームメンバー全員が同じような能力をもつので、決定的な弱点はないものの、これといったウリもない。そのため、メンバー各々が他のメンバーのフォローをしていくかたちで、3人フルに使って闘っていくことになる。「龍虎チーム」「餓狼チーム」などがそうだ。

大まかに分けて主にこの3タイプに分類できるが、さらに細かく見ていくとチームごとに多少の違いがでてくる。

例えばサイコソルジャーチーム（以下中国チーム）は、エースのシイ・ケンスウだけでかなりの戦力になるのだが、攻撃力の高さ、という点だけで見れば、チン・ゲンサイのほうが確実に上だ。したがって、チンを一人目にして斬り込み隊長にし、抜けるだけ抜き、仕留めそこなった分を万能型のエース、ケンスウが始末する。こうすれば、体力回復する量が多くなる可能性が高いので、ケンスウが2人以上を相手にすることになっても、それほど問題にはならないはずだ。

このようにして考えていくと、中国チームは「先行・フォロー型」ということができる。

また同じ総当たり型といっても、女性チームと龍虎チームとでは多少毛色が違う。

女性チームは、扱い易いユリが中心となって闘い、万能型の舞がフォローするかたちになる。しかしキングの攻撃力の高さもあなどれないので、順番決めに関しては実に楽しいチームだ。対して龍虎チームは、どのキャラも万能型で、特に悩むことなく決めてしまえる。

安定した試合を期待できる総当たり型といえど、細かく見ればこれだけ違いがあるのだ。



斬り込み役、チンと押さえのケンスウ。



キングで一気に抜くか、ユリで手堅くいくか。舞は押さえ（ケンスウと同じ）だろう。



使い慣れている順で決めてしまえる龍虎チーム。

何人目を重視するのか

さて、これまでの説明を軽くまとめると、1人目にはなるべく攻撃力の高いキャラをもってくるのがいい、といえそうだ。1人目はそのまま負けてしまう可能性が高いので、少ない手数でできるだけ多くのダメージをあたえられるキャラがいい。そうすれば、続く2人目が少ない被害で勝つ可能性が高く、次の相手と再び万全な体勢で闘うことができるからだ。この2番手がエースの場合、そのまま一気に勝ち抜く可能性だってある。

もし（1人目が）短い時間で勝てたなら、続く2人目、3人目と闘うのに十分な体力を確保できる。そして気力を溜め、一発でも多くダメージをあたえておくのだ。

2人目は、やはりチームの中心メンバー（または自分が一番扱えるキャラ）がいい。

1人目の仲間が手傷を負わせた相手を確実に仕留めることで体力を満タンにし、完璧な状態で次の相手と闘う。相手側がメインキャラでないなら、これも打ち破り、残った1人にも最低限の傷は負わせる。うまくすればそのまま勝利にもっていける。

3人目には、戦力的に不安なキャラをもってこよう。いくら不安のあるメンバーでも、前の仲間が手傷を負わせた相手になら、勝つ可能性はあるだろうからだ。

ただし全く逆の発想で、1人目に捨て駒をもってきて相手にダメージをあたえられるだけでいいからあたえておき、主戦力の2人目以降を有利な状態から対戦させる手もある。残った3人目にかかる負担は大きいが、運が良ければ2人目のメンバーが無傷で1人目、2人目を倒してくれる可能性があるのも確かだ。

ただし、相手と五分の状態で捨て駒を闘わせるのは損をする危険性がある。

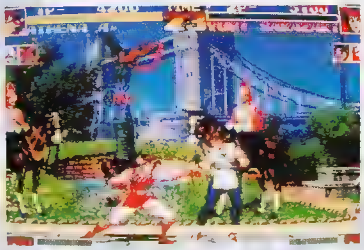
ということで、やはり1人目には斬り込み隊長を、2人目には万能型のキャラか主戦力になるメンバーを、最後は余ったキャラか捨て駒をもってくるようにしよう。



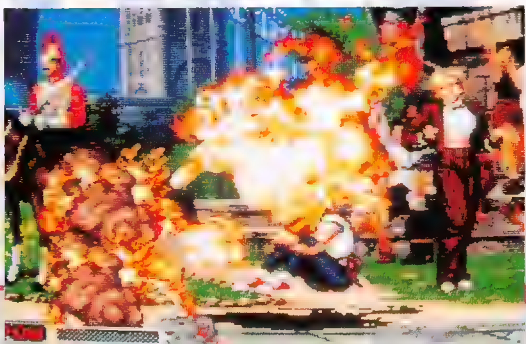
攻撃力の高いラルフで何人抜けるか?高攻撃力キャラは、気合を溜めるのも重要なポイント。



残った手負いの相手を、万能型のハイデルンで始末する。



手負いの相手となら、アテナでも互角に闘えるはずだ。



1人目には超必殺技が強いキャラをもってくる、という戦略もあるがこれは……。

大事なキャラは2人目にして、体力回復を狙う。これだ。

対戦攻略 群がる獣をおっぱらえ!

餓狼伝説、龍虎の拳 ヒロイン混合チーム

K.O.Fの中で、一番人気が出そうなのがこのチーム。うむ！気楽にいきましょうや。

担当：少年ではないが、メタルKIDS、K-TAN

餓狼伝説と龍虎の拳でなじみのキャラなので、使い方にはあまり戸惑わないはずだ。

が、必殺技コマンドに幾つか変更がみられる。キングのトラップショットは➡⬇⬊に、トルネードキックは⬅⬇⬋になっている。また、ユリの百裂ビンタなどは➡⬇⬊になっていて、相手の懐に入らないとひっぱたけなくなってしまった（コマンドは相手が右にいる時）。

➡⬅➡とコマンドを入力して「トルネードキックが出ねえよ〜」なんてことがないように、早くこのコマンドに慣れ、すんなり出せるようにしておきたい。

では、キャラ別に見てみよう。



この蹴りが意外に強い。立ち大キック。

どの技を主体に攻めればいいか

●キング

相手との間合いが中間から遠距離なら、ベノムストライクを撃ってからトルネードキックで突っ込むという方法がある。ただ、AB同時押しの攻撃避けを上手に使う相手にはあまりできない。攻撃避けの戻る瞬間よりトルネードの着地の硬直が長いために投げられてしまうこともしばしばある。従って、ベノムを避けられたらフロントダッシュですぐさま近づき、投げられない間合いをキープして小足払いを連打するのもいいだろう。

この2つは、ぜひ使い分けられるようにしておこう。

近距離なら、やはりベノムストライクとトラップショット。トラップショットなどは、相手の足払いを見事に吸ってくれるので、近距離戦では心強い味方となるだろう。通常技では立ち大キックが効果を現す。出かかりと出した後の硬直が少ないベノムストライクと併用してもいい。

この、距離に応じた攻めができれば、攻めも守りも充実したキャラとなるだろう。

●不知火 舞

3人の中で、一番弱体化しているとみられるのが、おそらく舞であろう。

花蝶扇、龍炎舞、必殺忍蜂、共に出かかりが弱いために相手の攻撃をくらいやすい。跳び込み攻撃に弱いのも欠点だ。

では、どう攻めを組み立てていけばよいか。やはり遠距離なら花蝶扇で押していきたい。相手が攻撃避けを使いこなすようなら、フロントダッシュで近づいてしゃがみ小パンチ連打（キックだと連打にならない）。花蝶扇を出してから忍蜂で奇襲をかけたいところだが、出し終えた後の硬直が長いので、反撃をくらいやすい。距離に応じて、小と大を使い分けよう。

近距離の場合は、比較的リーチのある立ち大キックと立ち小パンチ。必殺技なら龍炎舞だ。しゃがみ小パンチ↓龍炎舞（計3段）のキャンセル連続技もできるが、なかなか決めるのは難しい（そういう状況にあまりならない）。足払いなどにもキャンセルはかかるが、花蝶扇はあまり出さないほうがいいだろう。相手がレバーを斜め上に入れていると、いとも簡単に跳び込み攻撃をくらってしまうので注意が必要。

必殺技の隙が大きいとはいえ、全く使えないわけではない。近距離でも、花蝶扇をいきなり出せばくらわないまでもガードさせたり相打ちにもっていくこともできるだろう。

通常技のリーチも他のキャラに比べて短く感じるので、つらい闘いになりそうだ。

●ユリ・サカザキ

ユリは他の2人と違って突進系の必殺技がないのだが、それがかえって好都合になっているかもしれない。

まずは、通常技のレバー入れ大キックのケツアタックがしゃがみガードできないということを知っておこう。

このことにより、虎煌拳を撃っておいてからフロントダッシュで近づいて小足払いを連打で牽制しておいてからレバー入れキックを出すというもの。相手がガードしたにしろくらったにせよ、投げられる確率も高いので、投げられない間合いに着地するように跳んでいく距離を把握しておくことが大切になる。

キャンセルには、主に雷煌拳と砕破だ。雷煌拳は跳び込み防止にもなるので有効だ。

しかし、あまりやりすぎると昇り蹴りを当てられてしまうので出しすぎは禁物。砕破は間合いのとれる通常技（大足払い）などにかけないと、いとも簡単に跳び込まれてしまうのだ。例で言えば、小足払い→砕破などがそうだ。

だが、これを相手が必ず見切れるわけではないので、ガンガンに使ってもかまわないだろう。ちなみに、近距離での攻防で、遠距離大パンチが結構リーチが長くて使えるぞ。



ガ〜〜〜ン！キャンセルで出したにもかかわらず跳び込まれてしまうとは…。



しゃがみガードができないケツアタック。

対空技はどれだ?

必殺技での対空がないので、通常技以外に頼れる技はない。

しかも、相手の跳び込みに反応が遅れるとよくて相打ち、ヘタをすると完全に負けてし

まうことがある。
キングならば、近距離立ち大パンチとしゃがみ大パンチ。



キングはこれが一番かな。

どちらかというと、近距離立ち大パンチのほうが信頼できる。しゃがみ大パンチだと、上にのびる腕のリーチが短いので、引きつけないと当たらないことがたまにあるのだ。

立ち大パンチは、立っている分だけリーチもあるということだね。ただ気をつけてほしいのは、ほぼ真上付近でないと上にパンチを出してくれないので、パンチを上に出せそうもないような跳び込みを相手がしてくるようならフロントダッシュで前に抜けて後ろから攻撃し、真上付近なら立ち大パンチ、どちらでもないようならガードかバックダッシュだ。この使い分けは慣れないと難しいので、とっさにできるようになるまで練習あるのみ。フロントとバックダッシュの使い分けは後の2人も同じ。バックダッシュしたあとに、飛び道具やその他の必殺技を出すのもいいだろう。



こういう時は前にダッシュして、後ろから攻撃だ。

舞の場合は立ち小キックと立ち大パンチ、それと昇り小大パンチと小キックぐらいだ。地上対空では、出るのが速い立ち小キックのほうがいいだろう。立ち大パンチでもいいのだが、反応が遅いと技の出かかりを止められてしまうことがあるのだ。相手の跳び込みにすぐ反応できるのなら、昇り技で返すのが一番いいかもしれない。



一応このキックでも返せるが、昇り攻撃で返すのが一番確実かも…。

ユリなら何が使えるか…。

必殺技なら砕破、通常技ならCDボタン同時押しが使える。砕破などは意外に出ている時間が長いので使える。が、出るまでに少し間があるので早めに出しておくことが大切だ。CD同時押しはふっ飛ばし攻撃なので、これはうれしい点だ。ただ、この3人の対空技は完全ではないので相打ちすることもあるが、それはそれで仕方ない。早めに避けて投げや小技連打を狙うか、または素直にガードするか…。

やはり、これも使い分けかな？



完全にとはいかないがふっ飛ばしが対空に使えるのはうれしい。

相手の起き上がりをどう攻めるか

この場合の相手の攻撃避けは、こちらにとってはなんのその。相手が起き上がりにこちらの跳び込み攻撃を警戒して攻撃避けを出すならば、着地に投げてしまえばいい。別に跳び込みでなくても、起き上がりに小技連打などの技を出しておき、相手が避けたらすぐに連打を止めて投げてしまうことも可能。ガードされたらされただ。



相手が避けたら投げちまおう。

その他にはめくりで跳び込む方法がある。打点が高すぎるとくらい投げやガードしてから投げを決められてしまう



打点がこの辺でも大丈夫。

が、引き付けて出せばまず問題はない。めくり技は、3人ともジャンプ大キックとジャンプCD同時押しふっ飛ばし攻撃だ。このCD同時押しふっ飛ばし攻撃はジャンプでの攻撃（跳び蹴り）にも効果を発揮してくれるゆえ、打点が高い位置で相手に当たってもふっ飛んでくれるので、くらい投げされないという強みを持っている。ガードされたら



くらってくれれば、くらい投げなんて関係ない。



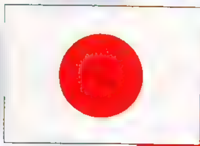
相手がガード状態にもかかわらず、こちらはすでに小パンチを。完璧なめくりだ…。

投げられてしまうが…。

打点を低く当てることができたら、キングなら着地に立ち小キック→トラップショットor猛襲脚。舞ならしゃがみ小パンチ→龍炎舞を。ユリは立ち大パンチ→百裂ビンタor雷煌拳が有効だ。めくりからの小攻撃は、滅多につながらないので連携技として使っていこう。ジャンプ大キックも混ぜれば効果大。



こんなに体のでかいキャラにだってヘッチャラだ。



対戦攻略 主人公の強さを思い知れっ

日本チーム

バランス型、スピード型、パワー型なんでも揃った日本チーム。各々の特徴を熟知するのだ。

担当：SCチーム丸拾四式ひぐ

バランス型の京サマ 攻守ともに隙なしだ

京サマの必殺技のうち、百八式・闇払いと百式・鬼焼きが非常にスグレ者だ。

飛び道具の闇払いは出るのが速く、混戦のなかで出したりキャンセルをかけて出したりするのが効果的だ。

闇払いを撃って跳び込ませる、あるいは撃つと見せかけて跳び込ませたときには鬼焼きで撃墜するのが京サマの必勝パターン。

鬼焼きは完全無敵とはいかないが、かなり信頼できる対空技だ。特に大の鬼焼きは横にも上にも伸びるので当てやすい。

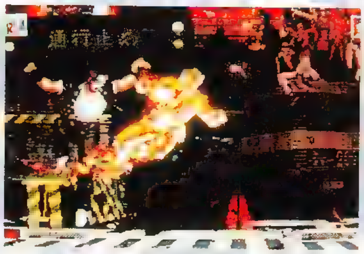
大鬼焼きは地上にいる相手に対しては2回当たる技だが、2発目が当たらないと倒れてくれないので反撃を受ける。

地上でカウンターを狙うときには小鬼焼き、対空には大鬼焼きを使い分けよう。

百壱式・朧車は小は移動距離が短く高度も低い。大は移動距離は長いものの高いところまで上昇するので、空振りしたりガードされたりすると反撃を受けるのは必至だ。

ただ技自体のスピードは速く、端～端に近いほど離れた間合いでいきなり出すと効果的だ。特に図体のデカい奴や跳びまわる奴に対しては大の朧車を使えば当たることも多いが、くれぐれも乱発はしないように。





百八式・闇払いで跳ばせて、百式・鬼焼きで落とす。黄金パターンだ。

次は通常技を見ていこう。

地上技でリーチのあるのが遠距離立ち大パンチと大足払い。大足払いは2回転キックのような技で、どちらがヒットしても転ばせることができる。1回目の蹴りにはキャンセルがかかるので、大足キャンセル闇払いで押していこう。

またレバーを相手方向に入れての大キックでネリチャギのような蹴りを出せる。このネリチャギはしゃがみガードできないうえに結構リーチがあるので大足払いと混ぜて使おう。

京サマのジャンプ攻撃の中では大キックの強さが目立つ。ジャンプ大キックで跳び込んで、立ち大パンチキャンセル闇払いが連続技になる。この3段は操作が簡単なうえ、決まればまず気絶させることができる。



地上での攻めに加えたいネリチャギ（外式・轟斧）。

京サマチームを使うのなら、この「くらえ3段」はしっかりとマスターしておこう。

京サマのふっ飛ばし攻撃は見た目そのものよりは攻撃判定が大きいものの、リーチの長さだけ考えるなら大足払いや立ち大キックのほうが優れている。



昇り大キックは対空にもなるぞ。

必殺技、通常技ともに性能か良くバランスのとれた京サマ。日本チームのエースは京サマで決まりだ。

スピード型の紅丸 長いリーチを生かせ

紅丸の3種類の必殺技の中でもっとも使えるのが居合蹴りだ。なんといっても技のスピードが速く、リーチもあり、スキが少ない（ほとんどない）のでガードされても反撃を受けることはない。

中間間合いで前後にフラフラしながらいきなり出して相手の出鼻をくじくのに使ったり、突進系の技をガードした後に素早く反撃するのに使ったりできる。

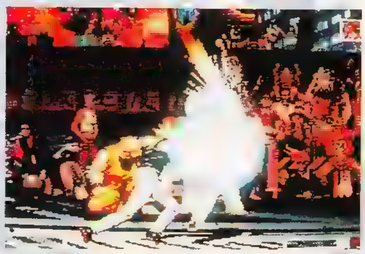
相手を端に追いつめたら、かろうじて当たらないくらいの距離で連続して出せばある程度は動きを封じることもできる。



居合蹴り速射モードに突入だ。

雷靭拳は出るのが非常に遅いので、接近戦ではまるで使えない。しかしリーチは長いので、相手が歩いてこようとするところに置いておく感じで出すとよい。

真空片手駒は普通に地上の相手を狙って出しても構わないが、実は対空技としても使えるのだ。跳び込み攻撃のさほど強くない相手なら、回転の中心を狙われないかぎりはつぶされたりしないだろう。



使う間合いが難しいが、出してしまえば強い。

また真空片手駒は出ている最中に地上でつぶされることはまずないし、技の終了と同時に後ろに跳びのくので反撃を受ける心配がない。さすがに飛び道具に対してはなす術なしだが、飛び道具もなく跳び込みも強くない相手には威力を発揮するだろう。

さらに相手の起き上がりに重ねるのも効果的。密着から1歩ほど離れた間合いでガードさせるように出すと、距離が離れずにガードさせ続けることができるので安定した削



密着からわずかに離れて重ねるのだ。



レバー下＋大キックのフライングドリル。判定も強く何回もヒットするぞ。

り攻撃になる。

必殺技ではないが特殊な技として、ジャンプ中レバー↙↓↘のどれか＋大キックで回転しながら突っ込んでいくものがある。複数回ヒットする技ではあるが地上技につなぐのが難しく、体勢を立て直すために空中で一瞬止まるため飛び道具を先読みして跳び込んだにもかかわらずコイツが出てしまったために反撃されたりすることもある。

空中で止まるのを利用してタイミングを狂わせたりすることもできる（特に相手が通常技対空を多用するとき）が、連続技を狙うときはコイツが出ないように小キックや大パンチを使おう。

さて首尾よく跳び込みが決まったら立ち大パンチキャンセル大雷靱拳か小足払い1〜2回から居合蹴りの連続技を決めよう。

対空技として頼れるのが垂直、昇りの大キック。ジャンプが間に合いそうになければ素直にガード（攻撃避け）だ。

紅丸はキックが長いので大小の立ち、しゃがみのキックをメインに使っていこう。



使える対空・垂直ジャンプ大キック。

パワー型のゴローちゃん もう言うことはない

超パワー型のゴローちゃん。使える必殺技や華麗な連続技はないものの、一撃一撃の破壊力や投げの間合いはケタ違いだ。

通常投げは3種類あって、近距離Cは十字締め、遠距離Cは横車、D投げは送り足払いだ。

このうち近距離Cのつかみは与えるダメージも少なく、援護攻撃に邪魔されてさらにダメージ軽減ということもありうるので、投げを狙うときはDボタンによる投げが安定して体力を減らせる。



D投げの送り足払いを使おう。ゲタがすげえイタそう。

ゴローちゃんの通常技のなかで意外とリーチのあるのがふっ飛ばし攻撃だ。小足払いを相手の目の前で空振りして、直後にふっ飛ばし攻撃を出すと動こうとした相手に強烈な一撃が炸裂する。

逆に思ったほどリーチのないのが大キックだ。ふっ飛ばし攻撃を当てるための見せ技として使うのがいいだろう。ちなみに立ち大キックは遠距離での対空になる。

近距離での対空は…残念ながら特筆すべきものはない。



小足払いを空振りしてからの、



ふっ飛ばし攻撃。結構ひっかかってくれる。

その背の高さと投げ間合いの広さを利用したくらい（ガード）投げ程度しかない。あとは攻撃避けをうまく利用しよう。

さてあまり触れたくなかった必殺技を見てみよう。

地雷震は珍しいタイプの技ではあるが、しゃがみガードされると待機中のキャラを転ばすだけのお笑い技となってしまう。空中にいる相手に対しても無効なので、地上でウロウロしている相手に対して出るのが速い小の地雷震をたまに出すくらいしか使い道はないだろう。

超受け身は立ち上がるまでは上段攻撃を受けない。飛び道具すらも避けつつ相手に近づくことができる。跳び込むよりは速く移動できるので、超受け身で近づいて投げるという戦法も立てられる。

ただ地面を転がるため、地を這う飛び道具や足払いには弱く、攻撃判定を持っているわけでもないのでむやみに出したりしないように。



飛び道具を超受け身でかわして急接近。

残る2つの必殺技はコマンド系の投げだ。天地返し、超大外刈りともに投げ間合いが広く、跳び込みや超受け身から狙っていける。しかも恐ろしいことに連続技としても使えるのだ。キャンセルのかかる技を当てて（ガードは不可）から、その技にキャンセルをかけてコマンド投げを入力すると、くらいポーズの相手をそのまま吸い込んで投げてくれる。

最後にこれは非常に大事なことだが、ゴローちゃんで闘うときは真っ先にパワーゲージを溜めよう。とにかく気力マックスの状態で闘うのだ。



まずはパワーを溜めろ。ゴローちゃんの基本だ。



対戦攻略／とりあえず今はおとなしくしてるか（チャン&チョイ談）

韓国偽善者トリオ

韓国チームの生命線キムがどこまで活躍できるのだろうか？あとの2人はいないと思え。

担当：松っちゃん

キム、チャン、チョイのデコボコ3人組。この3人組のエースキムが何人抜くかがポイントになってくるぞ。このデコボコ3人組を使う人は、キムで3人抜くつもりで対戦しよう。

エースキムを中心に闘う順番を組み立てろ

まずは3人の闘う順番から。基本のページにも書いてある通り、エースキムは自動的に2番手となる。さて、トップバッターはチャンとチョイのどちらがいいのだろうか。この辺も考えていきながらキャラ別に攻めの組み立てを見ていこう。

連続技と飛翔脚がお約束 キム・カッファン

連続技を多用するキムにとって、しゃがみ大パンチにキャンセルがかからなくなったのは非常に痛い変更点だ。しかも、小パンチ→大パンチなどの連続技もつながらない。

連続技は、跳び込みからの近距離立ち大パンチ小半月斬が主なものとなるだろう。

半月斬のかわりにあの鳳凰脚につなげることもできるぞ。鳳凰脚は、ガードされると必ず反撃を受けてしまうのでこのようにキャンセルからの連続技として使っていこう。

対空技は、飛燕斬。ところがキング・オブの飛燕斬は、無敵時間が短くなったようで、相打ちになってしまう。こちらが一方的に勝つには、先読みぎみに早めに飛燕斬を出すしかないのだ。



飛燕斬はとにかく早めに出すこと。

そんな飛燕斬だが、密着状態だと2回ヒットする。この技も連続技のフィニッシュとして使っていこう。

他の対空技としては、餓狼伝説スペシャルで猛威を奮ったスルーアタックがある。しかし、これまた変更を受けて使いにくくなったのだ。出るまでが死ぬほど遅く、与えるダメージもゼロ。



スルーアタックは、こんな技になってしまった。

そんなスルーアタックもキャンセルしてほかの技と組み合わせれば立派な対空技となる。

対空技ではないが飛翔脚に大きな変更が施されたので説明しておこう。

餓狼スペシャルではどの高さでも飛翔脚が出たが、キング・オブでは一定の高さまでジャンプしないと出せなくなった。しかし、レバー下とキックの同時入力ではなくなり、レバー下はレバー下方向になった。これで飛翔脚が苦手だった人もバンバン使っていけるぞ。

相変わらず技のスピードは速いので、相手が飛び道具を撃ったのを確認してから出してもOKだ。

さて、攻めのほうだが中間距離でウロウロするのが基本となる。ここから飛翔脚やふっ飛ばし攻撃（C＋D）で揺さぶっていくのだ。



キング・オブでも飛翔脚は激強だ。



リーチが長いので使えるぞ、ふっ飛ばし攻撃。

この時、いきなりの小半月斬も有効。攻撃避けがあるが、とっさにはなかなか使えないもの。読まれてない限り攻撃避けをやられることはないだろう。

対空技の弱いキャラには、ジャンプ攻撃からの連続技と飛翔脚の2択攻撃がいい。攻撃避けはどちらか一方のタイミングしかかわせないからだ。つまり、飛翔脚と読んだ時はジャンプ攻撃をかわせず、ジャンプ攻撃と読んだ時は飛翔脚をかわせない。

しかし、飛翔脚をガードされると何かしら反撃を受けやすい（例えばテリーのバーンナックル）ので乱用は避けたいところだ。



打点が低ければ反撃を受ける回数はグッと減るぞ。

キムは、しゃがみ移動できるので飛燕斬のプレッシャーを与えながら攻めることもできるぞ。しかし、攻撃避けやふっ飛ばし攻撃はしゃがみながら出すことができないので攻撃の幅が狭くなってしまうことには注意したい。

超パワープレイヤー チャン・コーハン

チャンの攻撃力の大きさはとにかくケタ外れ。2発攻撃を受けても1発反撃できれば勝つことができる。

とにかく相打ち覚悟で大攻撃を出していこう。特に遠距離立ち大パンチは、出るのが早いので相手が飛び道具を撃った時にうまく合わせるのだ。

この技以外で使えるものは、遠距離離立ち大キックがある。



とにかく相打ちだ。

技が出るまでと、出たあとのスキはすさまじく大きいがチャンの技で一番リーチが長いのが魅力だ。この技は必ず、相手にガードさせないと反撃されてしまうぞ。

必殺技の鉄球粉砕拳は、これまた出るまでと出したあとのスキが大きいのであまり使わないほうがいい。連続技にも組み込めないので牽制に使う程度にしておこう。


下半身ガラ空きがつらい。この後、モロにバーンがヒット。

もう一方の必殺技の鉄球大回転のほうは、技を出している時足元お留守になるのが痛い。跳び込みからは、一応連続技（ジャンプ小パンチ↓鉄球大回転）として使うことができる。回転している鉄球が前方を通過している時は、飛び道具を消すこともできるぞ。

さらに、すごーく早めに出せば対空にも使えるなど技の使い道は多い。しかし、スキがねぇ。

対空技といえば、コイツは有効な対空技を持っていない。強いて挙げるならスルーアタックといったところか。跳び込まれたら避け攻撃がオススメというか、これしかないのだ。いと悲し。

前述した通りパワー満点のチャンの闘い方は相打ち狙い。これに尽きるだろう。ジャンプの軌道が低いので、跳び込み攻撃も使っていったほうがいい。ジャンプ大キック↓しゃがみ大パンチ（2段）の3段攻撃は相手の体力をかなり奪えるぞ。

チャンの投げは、大パンチのたたきつけと大キックのはがい絞めの2種類がある。与えるダメージはどちらも同じくらいなのだが、はがい絞めは援護攻撃を受けるので投げは大パンチのたたきつけを使おう。

飛び道具を持っている相手にはめっぽう弱いので、勝ち星の勘定には入れないほうがいい。かわいそうだが捨てゴマだ。


はがい絞めは援護攻撃が待っている。

恐怖の爪の強さを思い知れ チョイ・ボンゲ

3つある必殺技で一番使えるのが回転爪猿斬だ。ゴロゴロ地面を転がっている時は、空中の飛び道具（虎皇拳など）を抜けることができる。しかも、バーンナックルなどの宙に浮きながらの突進技も使い方によっては返すことができるのだ。

ゴロゴロ転がっている時にパンチボタンを押すと相手のほうに飛びかかっていくのもいい。相手はいつ飛びかかってくるのか分からないので返されにくい。


飛び道具を抜けて、


攻撃だ！

対空技として竜巻疾風拳があるが、こちらもキムの飛燕脚と同じく早めに出さないと一方的に勝つことはできない。結局チョイもスルーアタックに頼ることになるのだ。

チョイの攻めは、足の速さを生かしたウロウロ戦法が中心となる。ウロウロ移動してのふっ飛ばし攻撃や近距離大キック、さらにはレバー入れ近距離大キック（2段技）などは強い技なので見せ技としてどんどん使っていこう。

跳び込みは、2回ヒットする大パンチがいい。しかし、連続技にはつなぎにくい。このことを考えれば、連続技につなぎやすい大キックでもいい。好みによって使い分けよう。もちろんジャンプふっ飛ばし攻撃も強力なのでこれらと合わせて使っていこう。

チョイは打たれ弱いので、体力があっという間になくなってしまう。このことを考えれば、1人目にチャンを持っていき、キムが倒しきれなかった残り体力の少ないであろう3人目（あくまで理想だが）を相手にチョイがあたれば韓国チームの勝利は間違いなし。


意外に使えるレバー入れ近距離大キック。

対戦攻略 パワーで押し切れ!

ブラジルチーム

破壊力満点のラルフ、クラーク、持久戦が得意のハイデルン。うまく使えば頂点を狙えるぞ！

担当 KAI

このチームは、メンバーの能力差（性質の違い）がはっきりしている。したがって、順番を決める際にあまり悩むこともなく、戦略的にスマートにやっていける。

また、各キャラの扱い易さも全キャラトップクラスで、なおかつ性能的にも高い。

このようなことから、ブラジル（軍人）チームは初心者向けチームであると同時に、頂点を狙えるチームであるといえるだろう。

まずはメンバーの特徴を知ろう

それでは各キャラの性質を簡単に見てみよう。

VS ラルフ

チームの中では最も攻撃力が高く、またジャンプ攻撃に秀でている。

このことから、ジャンプ攻撃で突っ込み、そこからの連続技で一気にKOを狙う、斬り込み隊長としての役がピッタリだ。

気合満タン時の攻撃力の高さは前代未聞。

VS ハイデルン

ラルフとは正反対の性質をもつ。

飛び道具、対空必殺技をもち、リーチのある通常技が多いので、飛び道具で牽制しつつ相手の出方を探る、という闘い方がメインになる。

ただし必殺技はどれも溜め技なので（コマンド投げのストームブリンガーは除く）、じっとしていると次の行動を読まれる可能性がある。これを防ぐためにも、長い通常技を使って相手を端に追い込みつつ、常に溜めを作るチャンスをうかがう、という行動が重要になってくる。

長期戦になりがちなキャラだが、先読みが当たっていればあっという間に勝利することもできる。そういった意味ではラルフと近い存在、といえるかも。



大足払い、ふっ飛ばし攻撃、立ち大キックの順に使える（長い）ぞ。



気合満タン時の大キック一発分の減り。強い。

VS クラーク

ほぼラルフと同じ性質だが、ジャンプ攻撃がそれほど強くなく、かわりに地上での通常技にいいものが揃っている。

移動速度なども若干速いようだが、これは全く気にしなくていい。

このキャラは長い通常技を使って一発一発確実にヒットさせていく地上戦がメイン。ただし跳び込みからの連続技は、ラルフ同様異常な攻撃力を誇っている。



遠距離で役に立つ立ち大パンチ。

こうしてキャラの性質を見てみると、順番としては…、

1番手→斬り込み隊長ラルフ。

2番手→始末屋兼粘り屋(?)ハイデルン。

3番手→フォローとして、クラーク。

というのが適当と思われる。ではそろそろ実際の戦法について解説していこう。

気合だ!!～ラルフ

斬り込み隊長ラルフの役目は、その圧倒的なパワーでゴリ押しし、有無をいわさず相手を葬り去る点にある。

したがって、ラルフの行動の最優先事項は「気合を溜める」だ。始まったら気合溜め、スキがあったら気合溜めだ。

次の行動指針は、小キック、大キックでおもむろに跳び込め、だ。相手が飛び道具をもっているキャラなら、当然飛び道具を見た瞬間に跳び込む。

ラルフのジャンプは速く低いので、おもむろに跳んでいってもそう素早く反応されることはない。また飛び道具を見た瞬間にジャンプしていれば、ほぼ確実に跳び蹴りから連続技がつながる。

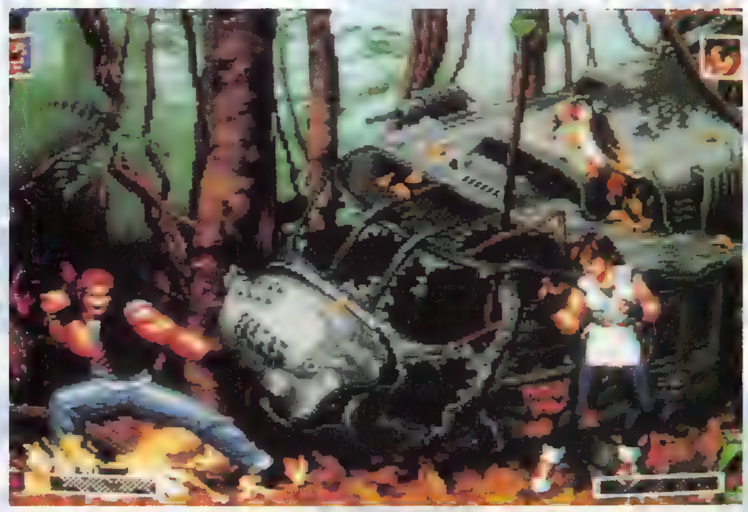
さらにラルフの跳び蹴り、特に大キックは、鋭い角度で下を向いており強力。跳び大蹴り→大足払いといった単純な攻撃だけでも相当なものだ。

地上の技では落とせないと判断した相手が昇り蹴りで迎撃にくるようになったら、ジャンプ小キックを使うようにするといい。これは横方向にかなり長いので、昇り蹴り対策にうってつけだ。

では、跳び大蹴りが成功したら（入ったら）何をするべ



ラルフ相手に飛び道具は撃てないぜー!



ヒマがあったら気合を溜めろ！パワー型キャラの基本戦法だ。

きかっ?これは迷うことなく立ち大パンチ→キャンセルガトリングアタック(大)で決まりだ。操作が楽で、しかもフルゲージから60～65%近くも体力を奪い取る恐るべき連続技だ。



体力満タンからこの減り!

次に、跳び込む以外の普段の振る舞いはどうしたらいいか。遠距離の場合は立ち大パンチの裏拳を狙っていき、中～近距離になったら立ち大キックを当てていこう。当然これらは単発ヒットでかまわない。地上戦に注意を向けさせて、跳び込みやすくなればそれでいいのだ。

最後に対空技だが、残念なことにいいものがない。一応、垂直ジャンプ小キック、昇り大パンチなどが使える。不意にしゃがんで大パンチを出すという手もあるが、受けにまわらず「相手を倒す!」という目的にのみ集中し、常に攻撃していられるようにするのが望ましい。

冷静に～ハイデルン

溜め系必殺技を多くもつハイデルンは、とりあえず離れてクロスカッターを撃ち、相手がどう出てくるのかを見るところから始まる。

中～遠距離なら、クロスカッターを1～2発出したあと、少し間をおいてからすぐにネックローリングを出すと、動き出そうとした相手に決まりやすく、おすすめのコンビネーションといえる。また一度ガードされても、続けて出すと2発目をくらってくれる相手というのはなかなか多い。

ただしネックローリングは決まれば決まるほど警戒されるので、2回ほど入ったらしばらく使わないようにし、忘れたころに再び出そう。

そのかわり相手が飛び道具をもっているなら、常にネックローリングを狙っていくようにする。飛び道具が見えた瞬間に出せばバッチリ間に合うぞ。



飛び道具持ちは、ネックローリングの第一標的。



ハイデルンの大足払いは長い長い。

では、遠間でクロスカッターによる牽制→ネックローリングの"様子見攻撃"はいいとして、中～近距離戦はどうすべきか。

この間合いもハイデルンは得意だ。

まずは画面の半分届く大足払いを狙っていく。さらに近い場合は、足払い系をスカせる立ち大キック(ソバット)を使おう。もし溜めが完了しているなら、ふっとばし攻撃→キャンセルクロスカッターを出していこう。

また、相手がぼ～っとしていたり、近くで飛び道具を出したなら、すかさずジャンプ大キック→立ち大パンチ→ストームブリンガーを決めていこう。半分以上減らせる連続技であるうえに、ストームブリンガーで体力を回復できる。相手から最も嫌われる連続技(必殺技)だ。

最後に対空技だが、溜まっているならムーンスラッシャーの小を、でなければラルフと同じく昇りパンチ、キックで対応する。一応、逃げ大パンチ(バックジャンプ大パンチ)と、距離があるならソバットも使えるぞ。

乱戦になったらしゃがみ小パンチを連打しよう。



相手の体力を吸い取るストームブリンガー。某小説の魔剣からとったのか?

基本はラルフと同じ～クラーク

基本的にはラルフと同じように使えばいいが、跳び蹴りが下方向に強くなく、相手の対空技で返され易い。その分地上戦が強いので、うろうろして遠距離→立ち大パンチ、中距離→立ち大キック、近距離→ふっ飛ばし攻撃、を目安に一発一発確実に当てるようにしていこう。

跳び込みが決まったときの連続技、対空技などはラルフと同じだ。



足払いをスカせるふっ飛ばし攻撃。近距離で有効。

ラルフが鍵を握っている!

このチームは、はっきりいってラルフが何人抜けるかにかかっている。ラルフだけで3人抜きもめずらしくないので、斬り込み隊長ラルフに全神経を集中させよう。

2人抜いて3人目にダメージをあたえておけば、ハイデルンで確実に勝利できる。クラークを引きずり出されたらやばい、と思え―(それでもトップクラスの強力チームだけど)

対CPU戦 どいつも頼りになるやつらだぜ！

イタリアチーム

テリー・ボガード　アンディ・ボガード　東丈

基本性能のしっかりしたこの3人。
しかし大事なのは小技と対空技だ。

担当C・LAN

イタリアチームの3人は特にこれといった欠点もなくて使いやすいチームだ。だがいざCPU戦を始めると、意外に難しく感じてしまうかもしれない。ここでまず、3人の特徴と、使えるパターンを挙げていこう。

テリー・ボガード

しゃがみ小パンチ、小足払いの連打がきく。対空技はライジングタックル。大だと二段になり、ダメージも大きい。

小技の連打で跳ばせるパターンや、バーンナックルを浅くガードさせ、そこからたたみ込むといったパターンが多い。

アンディ・ボガード

しゃがみ小パンチの連打が早い。足払いは強いが短い。対空技は大キックがいい。昇龍弾は使えない。

CPU戦においては、斬影拳を使ったパターンが多い。これで攻撃避けを誘って投げたり、飛翔→斬影などが有効。

東丈

小足払いの連打がきく。スライディングが強く、ガードされても反撃を受けにくい。対空技は遠立ち大キック、タイガーキック、スライディングがいい。中でもタイガーキックは出るのが早くなり、非常に有効な対空技になった。

小足の連打で跳ばせたり、小キックで跳び込んで小足をペチペチ叩き込んだりするのが有効。

VSイタリアチーム

VSテリー

いきなりの強敵。アンディで、間合いを離して小飛翔拳→大斬影拳がいい。クラックシュートを出そうとして飛翔拳をくらってくれることも多い。大斬影拳はジャンプに当てるのだが、跳んだのを確認してからではなく、早めに出すこと。ため技なのに注意。

東で小キックで跳び込み、小足の連打も使える。ガード投げされないよう跳ぶ間合いに注意。

また、立ち小キックを空振りするとパワーウエーブを出すことがある。

VSアンディ

テリーが楽。小バーンで突っ込み、ガード後に大足払いを出すとよくくらってくれる。大足払いをガードされるとその後跳んでくることがあるのでしゃがんで待ってみよう。跳ばないようなら小バーンからやり直す。

アンディの飛翔→斬影も使えるが、なかなか間合いを離させてくれない。

VS東

ハリケーンアッパーをA+Bで避け続けていると、そのうちスラッシュキックで突っ込んでくるのでガードして投げる。ハリケーンはひきつけて避けるとスラッシュもスカせる。

アンディならば大足払いをひきつけて連打すると、スライディングに当てることができる。



立ち小キックをガードさせると、パワーウェーブを出すことが多い。たまにバーンがくるのが難。


小バーンで突っ込み…、


大足払い。ガードされてもためは解除するな。

VS中国チーム

VSアテナ

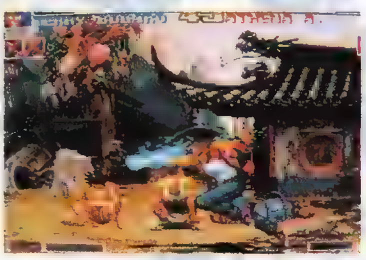
テリーで小バーンを出すと、昇りパンチ（垂直）を空振りするので落下中に攻撃。バーンがガードされたら大足払いを出そう。

アンディは小斬影拳でゴリ押しが一応可。A+Bで避けられたら素早く投げにいこう。

VSケンスウ

スタート直後に垂直ジャンプ大キックを出すと、龍顎砕を空振りするので投げる。大キックは昇りで出そう。

その後も近づき、起き上がりに少し離れて早めに垂直大キックを出しておくことで再び誘える。


小バーンに反応して昇り技を空振りするので着地を攻撃。ガードされたら大足払いだ。



勝手にスラッシュを出してくるのでガードして投げだ。


ジャンプ技に反応してこれを出すので着地を投げろ!

VS チン

待っていると跳んでくることが多いので迎撃する。ジャンプ攻撃がわりときまるが、やはり返されることもあるのでじっと堪えたほうが無難。

VS 日本チーム

VS 京

全キャラしゃがみ大パンチでOK。ある程度ひきつけて出せば何かしようとしてくらってくれる。後半に出てくるとガードしがちになるが、それでもいつかはくらってくれるはず(相打ちあり)。アンディが一番やりやすい。

VS 紅丸

間合いを離して小足払いを連打すると跳んでくる。

アンディが楽で、大キックで跳び込むだけでくらってくれる。紅丸は昇り蹴りで返そうとしてくるが、アンディはジャンプが高いので勝てる。

VS 五郎

最もリーチのある技をガードさせてすぐ跳び込む。奴は大抵地雷震か、跳び込んでくるので、地雷震なら連続技を入れ、跳ばれたら蹴り落とす。

連続技は、ジャンプ攻撃＋
(テ)しゃがみ小P→Rタックル
(ア)しゃがみ小P→斬影拳
(東)小足払い数発→Tキック
がいい（以後も同様）。


しゃがみ大パンチを出すのみ。


リーチのある大技をガードさせて…、


跳び込むと…ホラ、チャンス。

VS アメリカチーム

VS ラッキー

前半は、昇り攻撃すかし投げがよくきまる。

後半は間合いを離し、小の飛び道具を撃ち、跳んだら大で突進技の必殺技（バーン、斬影、スラッシュ）を出す。

VS ヘビィ・D

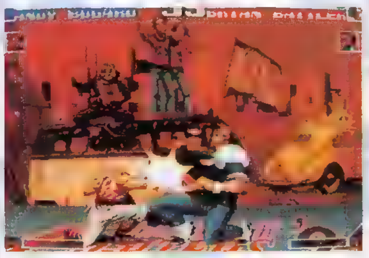
間合いを少し離して小足払いを連打すると跳んでくるので対空技で落とす。

アンディは大空破弾をガードさせ、大足払いを出すと当たるぞ。


テリーの小足連打に手が出ないDくん。

VS ブライアン

歩いてきたところにしゃがみ大パンチを出すだけでいける。テリーなら小足連打→ライジングで。


京と同じだね。

VS 韓国チーム

VS キム

しゃがんで待つとそのうち跳ぶので対空技を出すのみ。

VS チャン

突進系の必殺技を出し、ガードされたら大足払い（スライディング）、A+Bなら即投げる。

VS チョイ

小足払いを連打し、跳ばれたら落とす。近くから跳ばれたらくぐって大足払い。くぐり投げはなぜかしにくいので狙わないほうがよい。

飛翔空裂斬はA+Bで早めにスカして投げる。


突進技でA+Bを誘って投げる。ガードされたら大足払いを出そう。

VS ブラジルチーム

VS ラルフ

小足払い連打で跳ぶので対空技で落とす。アンディだけは斬影拳でジャンプかA+Bを誘って投げよう。

VS クラーク

テリー、東は小足払い、アンディはしゃがみ小パンチを連打してガトリングアタックに当てる。間合いが遠いとくらうことがあるのである程度ひきつけて出そう。

たまに跳ばれるのでそのときはキチンと落とすこと。

VS ハイデルン

前半は勝手に跳んでくるのでまず先手をとろう。

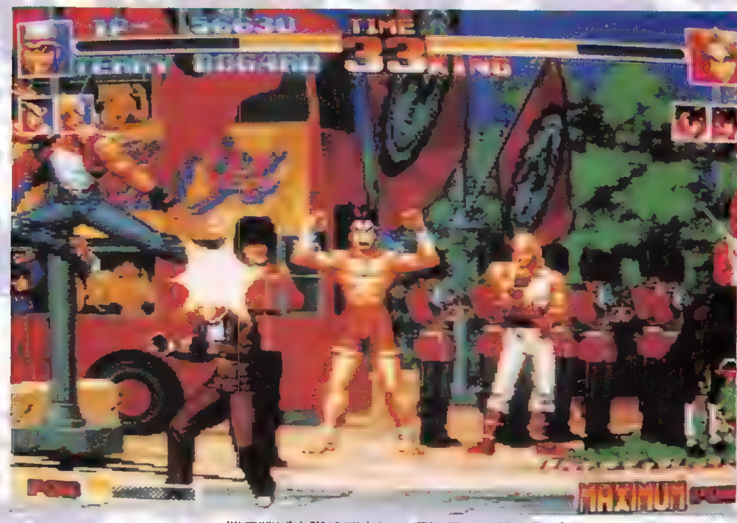
後半はクロスカッターを避け続けているとネックローリングがたまにくるのですぐに


クロスカッターガード後の大空破弾がよくきまる。

大パンチで攻撃（投げるときもあり）。
　また、ダッシュ足払いをガードすると、直後クロスカッターがくることが多いので連続技のチャンス。
　アンディなら、クロスカッターガード後、大空破弾を出すと次のカッターにヒットすることが多い。

VSイギリスチーム

VSキング
　端でバックジャンプ大キック。ベノムやトルネードの出しかけや、スライディングをしてきたところにヒットする。昇り小キックをくらうこともあるが、その場合目の前に着地するので投げることができる。アンディのみVS紅丸同様昇り大キックでいける。


端で逃げ大蹴りでよい。アンディではこのパターンはきついかも。


小クラックをガードさせ、


小ライジングをぶち当てる。以後くり返し。

VS舞
　テリーなら小クラックをガードさせ、小ライジングを出すと当たる。これが最も楽。
　他の2キャラは跳び込みからの連続技を無理矢理狙っていくとけっこうきまる。

VSユリ
　スタート時ぐらいの間合いで小足払い（テリー、東）、しゃがみ小パンチ（アンディ）を連打し、砕破を誘う。それを確認したら跳び込んで連続技だ。虎煌拳がくることもあるが、そのときも大丈夫。

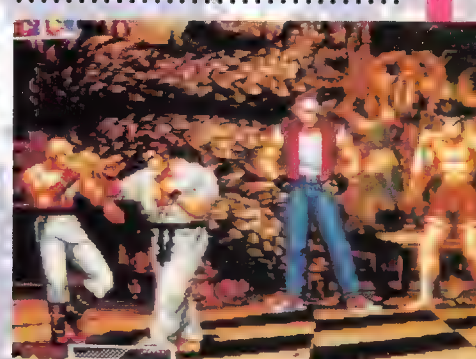

小技の連打で砕破を誘って連続技だ。

VSメキシコチーム

VSリョウ
　飛び道具を離れて撃つと、飛燕旋風脚やビルトアッパーを出そうとしてくらってくれる。ジャンプしたときは、大で突進技を出すとヒットする。相打ちしやすいので注意。

VSロバート
　間合いを離し、歩いてきたところにA+Bを出す。するとダッシュ投げをしてこようとするので逆に投げてしまう。大パンチになってもかまわない。間合いの目安はスタート時よりほんの少し近いぐらい。近すぎると確実に投げられてしまうので慎重に。

VSタクマ
　レバーを引いて待ち、歩いてきたところを投げるだけ。
　完全な捨てキャラがいないのがイタリアチームの強み。


このくらいまで引きつけて投げる。

イタリアチームパターン早見表

		テリー	アンディ	東
伊	テリー	立ち大Ⓚ→ジャンプ	小飛翔→大斬影	ジャンプ小Ⓚ→小足(連)
	アンディ	小バーン→大足（ライジング）	小飛翔→大斬影	しゃがみ大パンチ
	東	大スラッシュ待ち投げ		
中	アテナ	小バーン→大足	斬影ゴリ押し	スラッシュ→くぐり攻撃
	ケンスウ	垂直大キックで龍顎砕誘い投げ		
	チン	ジャンプ待ち→対空技		
日	京	しゃがみ大パンチ		
	紅丸	小足→ライジング	ジャンプ大キック	小足→タイガーキック
	五郎	大足→ジャンプ	立ち大P→ジャンプ	
米	ラッキー	飛び道具→大の突進技		
	ヘビィ・D!	小足(連)→ライジング	大空破弾→大足払い	小足(連)→タイガーキック
	ブライアン	しゃがみ大パンチ		
韓	キム	ジャンプ待ち→対空技		
	チャン	小の突進技 ・A+B→投げ ・ガード→大足払い		
	チョイ	小技連打→対空技		
伯	ラルフ	小足(連)→ライジング	小斬影→投げ	小足(連)→タイガーキック
	クラーク	小足(連)→対空技		
	ハイデルン	ジャンプ待ち→対空技、大足ガード後ジャンプ		
英	キング	端で逃げ大Ⓚ	ジャンプ大Ⓚ	端で逃げ大Ⓚ
	舞	小クラック→小ライジング	ジャンプからの連続技	
	ユリ	小足(連)→（砕破）→ジャンプからの連続技		
墨	リョウ	小飛び道具→大突進技		
	ロバート	A+Bでダッシュを誘い投げ		
	タクマ	待ち投げ		

対CPU攻略 唸れ、正義のサイコパワー!

中国チーム

麻宮アテナ　シイ・ケンスウ　チン・ゲンサイ

投げと連続技で攻める、中国チーム。
特定の相手さえ気をつければ、先まで進めるぞ!

担当:サイコロソルジャー　MoMo



サイコボールをダッシュで追って…



投げる。これが基本。

さて、中国チームでの対CPU攻略だが、非常に不安定である。完全とは言えないが、ラストボスまでは行けるようになるはずだ。

チームの性能を知れ

それでは、中国チーム、3人の基本的な闘い方を説明しよう。

麻宮　アテナ

アテナの基本は、離れた位置からのサイコボールだ。ここから作戦を組み立てる。

サイコボールを撃ち、相手が飛び道具で撃ち返してこないかぎり、前ダッシュで近づこう。このときCPUは、いくつかの行動を取るので、それぞれに対応しよう。

まず攻撃避けで避けたら、歩いて近づき、投げを決める。これがアテナのベストパターンだ。

垂直ジャンプされたら、大足払いを着地に狙うこともできるが、少し危険だ。前ジャンプをされると下をくぐることが多いので、後ろから着地を投げてしまおう。

サイコボールをガードされたら、すぐにバックダッシュで戻り、もう一度サイコボールを撃とう。これが基本中の基本だ。

さて、対空技だが、アテナには特にない。相手によっては、垂直ジャンプ大キックが対空技となる。いちおう覚えておこう。

シイ・ケンスウ

基本戦法は、アテナとほぼ同じだ。が、超球弾を避けている所を投げるのは、アテナより足の遅いケンスウでは少し難しい。

しかし、垂直ジャンプで避けられた場合はアテナと違い、大足払いを確実に入れることができるぞ。逆に、前に跳ばれると下をくぐることができないので、素直にガードするのがいいだろう。

ケンスウの対空技は、やはり龍顎砕だろう。しかし、出るまでが遅めなので、場合によっては確実ではないのだ。

チン・ゲンサイ

このチームの大黒柱となるのが、このチン・ゲンサイだ。

基本戦法は、ジャンプ大パンチからの連続技だけだ。ジャンプ大パンチは引きつけて当てると、2発入るのだ。そして、立ち小パンチ連打。これで気絶させることができるだろう。

気絶したら、同じ連続技を狙う。うまくいけば、気絶から気絶になることもあるぞ。

対空技は強くはないが、C+Dのふっ飛ばし攻撃が対空となる。しかし、相手が跳ぶと分かっていないと使いづらいぞ。



ジャンプ大パンチが2発入る。



後は、小パンチ連打で気絶だ。

エースは誰だ!

チームバトルでの順番の選び方だが、基本的にはチン→アテナ→ケンスウの順が、ベストだろう。

チンがとにかく全キャラに対して強いので、1人で勝ち抜くのがほとんどだ。そして、押さえとしてアテナ、ケンスウを出そう。

相手チームによっては、この順番を変える必要があるが、それは各チーム攻略で説明しよう。

VS イタリアチーム

このチームに対しては、テリーにはケンスウ、アンディにはアテナをぶつけるように順番を変えよう。

●VSテリー

テリーに対して、一番楽なのはケンスウのパターンだ。まず、中間距離で立ち大パンチを空振りする。すると、反応してパワーウェーブを出すので、すぐに跳び込みC+D攻撃だ。パワーウェーブの硬直に当たるまで、何度も同じように繰り返そう。

起き上がりには、少し早めに大パンチを出し、パワーウェーブを誘えば簡単になるぞ。

アテナでも少し辛いが、同じ戦法が取れるぞ。チンは、ジャンプからの必勝パターンのみだ。

●VSアンディ

基本は画面端で斬影拳と空破弾を待ち、ガードして大足払いを入れる方法だろう。ケンスウとチンは、この戦法になる。

アテナは、大足払いでアン



大パンチを出せば、ウェーブがくるので…



ジャンプC+Dを当てよう。



重ねると、なぜか当たってくれるのだ。

ディを倒したら起き上がりに近づき、サイコリフレクターを重ねよう。すると、必ず当たってくれるので楽勝だ。

●VSジョー

ジョーに対しては、3人共通のパターンがある。まずハリケーンアッパーを避け続け、スラッシュキックを待ち、ガードして投げよう。そして、起き上がる直前に、大パンチを空振りしておこう。こうすると、スラッシュキックを起き上がりに出すことが多いぞ。

VS中国チーム

中国チームでは、アテナが強敵。ケンスウ、チンに対しては1人で勝ち抜き、アテナに対しては3人がかりで闘うしかないだろう。

●VSアテナ

とにかく強い。今の状態では、まともなパターンはない。アテナで、サイコボール→投げが一番有効だが、サイコリフレクターで返されることもある（結構多い）ので注意。

ケンスウで、超球弾→ダッシュといき、アテナがジャンプしていたら龍顎砕を狙う戦法もある。

チンの跳び込み戦法は、ほとんど無理。跳び込むたびに返されるだろう。とにかく、3人で勝とう。

●VSケンスウ

ケンスウには、共通のパターンが取れる。まず少し離れ、垂直ジャンプ小キックを出そう。すると反応して龍顎砕を出すので、そこを投げるのだ。

一度、倒して起き上がりにやると決めやすいぞ。

●VSチン

チンに対しては、各キャラごとの基本戦法で勝てるので、問題はないだろう。



この辺でジャンプ小キックを出せば…、



ほら龍顎砕だ。後は投げるだけ。

VS日本チーム

このチームで強敵になるのは、京だろう。紅丸、吾郎に対してはチンを闘わせるように、オーダーを組もう。

●VS京

このキャラには、いちおう共通のパターンがある。京に対して、中間距離で立ち小キックを出すと朧車を出してくるので、着地を投げる。しかし、京の機嫌が悪いと全然出してくれないぞ。

●VS紅丸

チンで闘えれば、立ち小パンチ連打だけでOKだ。絶対に勝てるぞ。

アテナ、ケンスウは小足払いで跳ばして、対空技で落とすのがパターンだろう。

●VS吾郎

各キャラの基本戦法で闘う。とくにチンが闘いやすいぞ。



これだけで勝てちゃうのだ。

VSアメリカチーム

このチームには、アテナとチンだけで勝てるぞ。しかし、気を抜くと負ける可能性もあるので要注意。

●VSヘビィ・D

チンで闘う場合は、しゃがみ小パンチを連打。アテナで闘う場合は、小足払い連打しているだけで勝てるぞ。たとえ跳び込まれても、ひたすら連打でOKだ。



これだけで…こんなのばかりだな。

●VSラッキー

アテナで闘うときは、しゃがんで待ち、近づいてきたら、しゃがみ大パンチを出そう。よく当たってくれるぞ。ラッキービジョンや跳び込まれたときも、しゃがみ大パンチだ。

ケンスウ、チンは基本戦法だ。

●VSブライアン

各キャラの基本戦法で闘えば大丈夫。

VS韓国チーム

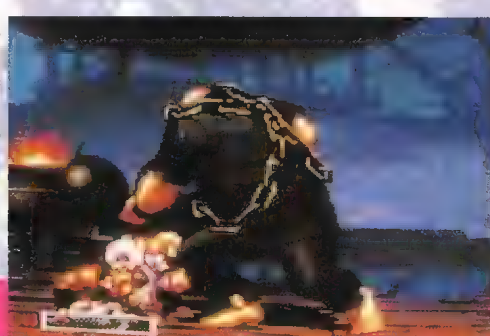
意外と嫌なのが、チャン。そのほかは、ちゃんとした対応策があるので安心だ。

●VSキム

まず画面端でしゃがんで待ち、半月斬、飛燕斬をガードしたら大足払いを入れよう。飛翔脚がきたら、アテナは垂直ジャンプ大キックで落とし、ケンスウ、チンはガードしてキムの着地を狙って龍連牙、瓢箪撃を出して反撃しよう。

●VSチャン

チャンに対して楽なのは、チンだ。しゃがんで待っていれば近づいて技を空振りする（絶対に投げられることはない）ので、そこに大足払いを入れよう。



なぜか投げられずに、技を空振りするチャン。

●VSチョイ

アテナ、ケンスウは離れて飛び道具を撃ち、チンは小足払いを連打すると飛翔空裂斬を出すので、早めに攻撃避けを出し、地面で回っているところを投げよう。

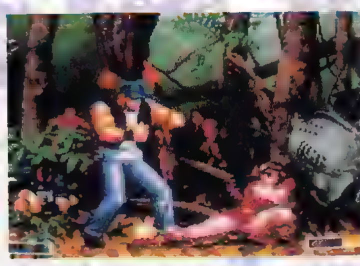
VSブラジルチーム

このチームは、ハイデルンさえ倒してしまえば後は楽だ。ハイデルンにはチン、ラルフにはチンかアテナを闘わせよう。

●VSハイデルン
意外と跳び込みには弱いので、チンならば楽勝だ。アテナ、ケンスウはジャンプC＋D攻撃で攻めよう。

●VSラルフ
各キャラの基本戦法で闘える。とくに問題はない。

●VSクラーク
全キャラ共通で、小足払い（チンは、しゃがみ小パンチがよい）を出しているとガトリングアタックを出してきたり、跳び込んだりするが、関係なく出し続けるだけで勝てるぞ。


跳び込まれようが、なにしようが小足払いのみ。

VSイギリスチーム

キングが非常に強いので、チンを闘わせるようにオーダーを決めよう。

●VSユリ
共通パターンで、小足払いを出していると虎皇拳か雷皇拳を出すので、どちらにしても跳び込んでC＋D攻撃を当てる。これだけだ。

●VS舞
舞に対しては、アテナ、ケンスウが闘いやすい。アテナでは、立ち大キックの先を当てるように出す。すると舞はよく必殺忍蜂を出すので、ガードして投げるだけだ。ケンスウは、少し離れて空振りするように大キックを出すと、その大キックに当たるように忍蜂を出してくれるぞ。楽勝だ。

●VSキング
各キャラ基本戦法で闘うが、チン以外は結構辛いかもしれない。


こんな感じでガードさせれば…、


かなりの確率で忍蜂がくるぞ。

VSメキシコチーム

似たような3人チームだが、嫌な相手が多い。リョウにはケンスウ、ロバート、タクマにはチン、アテナを闘わせるようにしよう。

●VSリョウ
ケンスウの基本パターンで闘うと、超球弾をよく垂直ジャンプで避けるので、そこに大足払いを入れよう。アテナやチンも基本戦法でいいが、少し不安があるぞ。

●VSロバート
チン、アテナは基本戦法で勝てるが、ケンスウは少しやりづらいだろう。しかし、基本戦法しかないのだ。

●VSタクマ
各キャラの基本戦法で十分に勝てる。また、ギリギリまで近づくのを待ち、投げることもできるぞ。


ジャンプで避けられたら…、


大足払いを入れろ。

中国チームパターン早見表

		アテナ	ケンスウ	チン
伊	テリー	大Ⓟでパワーウェーブを誘い→ジャンプC＋D		ジャンプ大Ⓟ→連続技
	アンディ	起き上がりにサイコリフレクター	斬影拳、空破弾に大足払い	
	ジョー	スラッシュキックをガードして投げる		
中	アテナ	サイコボール→投げ	フェニックスアローに龍連牙	ジャンプ大Ⓟ→連続技
	ケンスウ	垂直ジャンプ小Ⓚで龍顎砕を誘って投げる		
	チン	サイコボール→投げ	超球弾→投げ	ジャンプ大Ⓟ→連続技
日	京	立ち小Ⓚで朧車を誘って投げる		
	紅丸	サイコボール→投げ	小足払い→龍顎砕	立ち小Ⓟ連打
	吾郎	サイコボール→投げ	超球弾→投げ	ジャンプ大Ⓟ→連続技
米	ヘビィ・D！	小足払い連打		しゃがみ小Ⓟ連打
	ラッキー	しゃがみ大Ⓟ	超球弾→投げ	ジャンプ大Ⓟ→連続技
	ブライアン	サイコボール→投げ	超球弾→投げ	ジャンプ大Ⓟ→連続技
韓	キム	ジャンプ待ち→対空技	飛翔脚に龍連牙	飛翔脚に瓢箪撃
	チャン	サイコボール→前ジャンプC＋D	Ⓐ＋Ⓑ→大足払い	しゃがんで待つ→大足払い
	チョイ	小技連打→飛翔空裂斬待ち→Ⓐ＋Ⓑ→投げ		
伯	ハイデルン	ジャンプからの連続技狙い		
	ラルフ	サイコボール→投げ	超球弾→投げ	ジャンプ大Ⓟ→連続技
	クラーク	小足払い連打		しゃがみ小Ⓟ連打
英	ユリ	小足払い連打→飛び道具誘い→ジャンプC＋D		
	舞	立ち大Ⓚ→忍蜂→投げ	立ち大Ⓚ	ジャンプ大Ⓟ→連続技
	キング	サイコボール→投げ	超球弾→投げ	ジャンプ大Ⓟ→連続技
墨	リョウ ロバート タクマ	サイコボール→投げ	超球弾→大足払い	ジャンプ大Ⓟ→連続技

注）Ⓟ＝パンチ　Ⓚ＝キック　Ⓐ～Ⓓ＝A～Dボタン



限りなく強く、限りなく美しく！

対戦のレベルもどんどん上がってゆくヴァンパイア。これを読んで、ライバルに遅れるな！

ヴァンパイアちょっといい写真！

とにかく動く動く。従来のゲームのドット絵に比べあっさりとした感じのタッチだが、その分、アニメーションの枚数がケタ違い。そんなヴァンパイアのゲーム中では一瞬で消えてしまうグラフィックをここに！

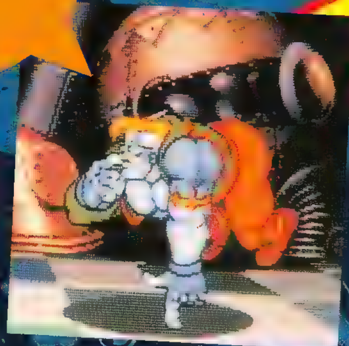
担当：アナーキャー　松井

すかっちゃったん

このゲーム、投げコマンド入力とほぼ同時に相手がジャンプなどで逃げたりすると、投げ失敗グラフィックになる。どれもこれも結構おマヌケでなかなかよいっス。ちなみにアナカリスは投げそのものがないので、このグラフィックも存在しません。

協力：猫女フェリシアさん

むーん





ららららら



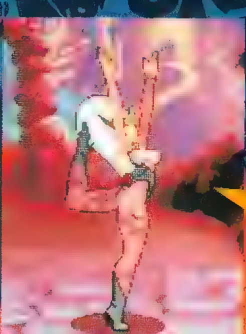








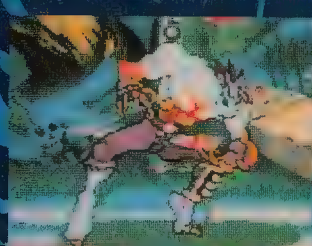
とっとっとっ



すかたっち サスカッチ



たらりらりーん おしまい





君は感じないのか？ 私の闇のパワーを！

デミトリ

最強説が絶えることのないデミトリ。その強さは暗黒の攻めにあるのだ。

担当：闇の雪風

デミトリの基本的な闘い方やスペシャル必殺技の使用法についてはこれまでの記事で大まかなことは述べてきた。

そこで今回の対戦攻略は、
●跳び込みからの攻め（跳び込み方、連続技を含む）
●バットスピンの有効利用法
以上の2点について徹底的に追求していこうと思う。

これらを極めれば、闇の帝王になれるはずだ。

闇の帝王学 其の壱 跳び込みタイミングについて

ページ中央の表①のフローチャートのように、デミトリは跳び込みからの攻めバリエーションが実に豊富で、全キャラ対応が可能なほど優れている。しかし、最近は各キャラ対空技が確立され始め、普通に跳び込んでも相打ちまたは撃墜されてしまうのがオチである。

デミトリは、大足払いが長く強力なので、これで転ばしてから跳び込むのが基本となっている。しかし、大足払いは立ちガード可能なので、容易には決まらず、それぱかり狙うわけにはいかない。

そこで使用するのがカオスフレアによる牽制だ。距離を広く保ち、キャラに応じて空中ファイヤーを混ぜ、連発して相手を牽制する。カオスフレアは硬直が長いので、こちらの安全を確保してから出すことを常としてほしい。

これを続けていると、たいてい、フレアでの削りを嫌う人は、とりあえず間合いを狭めようと跳び込んだり、表②のような技でフレアによる削りをまぬかれようとする。その時こそ跳び込みのチャンス。

前者の場合は相手の着地に合わせる感じで跳び込む。ビクトルやサスカッチなど無敵対空を持たない相手に有効だ。

後者の場合、相手の技の硬直中に跳び込む感じでOK。アナカリスのしゃがみ中パンチやモリガンの大パンチなどは硬直が長く跳び込みやすい。こういったチャンスは絶対に逃さないように注意しながらカオスフレアを出すようにしよう。



意外にも大足払いは立ちガードが可能、ガックシ。



…こちらが跳び込みますかな…。



フレアがいやで飛んじまったね…。

闇の帝王学 其の弐 このジャンプ攻撃を知れ

跳び込みからのバリエーションを説明する前に、その中のジャンプ攻撃の特徴を述べておこう。

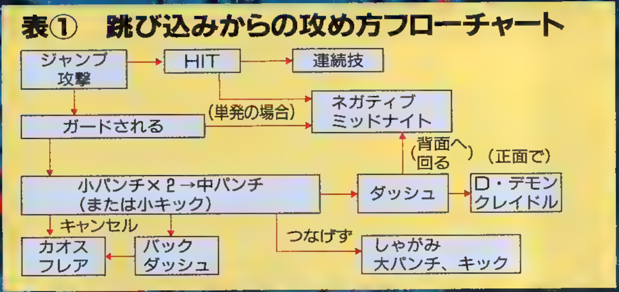
●小キック
下方向に長い判定を持っているので、基本的に起き上がりの重ねや普段の跳び込みにはこれを使用。昇りでヒットさせやすく、たいていのジャンプ攻撃につなげられるのが最大の魅力。後述するが小キックから大パンチをつなぐことも容易。

●小パンチ、中パンチ
やや短めの判定だが、すばやく下方向に出せるので、中連続技の2発目に非[illegible]使える。

●中キック
横方向に判定が長く強力なのでリバーサル無敵技を潰したり、カオスフレアで跳んだ相手を空中で迎撃したい時にも使える。



このくらいで重ねれば、無敵技だろうとなんでも潰せる。



●大キック
中キックと用途は似ているが、出ている時間が短い分、判定面ではかなり強力なものとなっている。単発で跳び込む時は、こちらのほうが対空技を潰しやすいのでよい。

●大パンチ
全ジャンプ攻撃中、最も当てにくいが、逆に最も地上の技につなぎやすい技でもある。昇りで当てた小キックから空中連続技として使い、そこから地上連続技につなぐのが有効だ。例えばJ小キック→J大パンチ→立ち大パンチ→アッパー・キャンセルカオスフレアなどというものも可能。

このように、デミトリは使えないジャンプ攻撃を一つとして持っていない。しかし、大パンチ以外、デミトリのジャンプ攻撃は単発で使うとくらい投げやガード投げをされやすい。そこで、小キック→小パンチ（中パンチ）など常に連続技にすることを心掛けてほしい。

ちなみに、デミトリはどれもモーションが短く、昇りで当てやすいので、大・中や中・大などの連続技や小・小・中、大・小・中などの3段も可能。多段マニアの人は、大キックなど起き上がりに昇りで重ねて狙ってみてはいかがかな？

だいたいジャンプ攻撃についてはこんなところだろう。では本題に移るとしよう。



小（または中）パンチなどにつなげられこそ—



表② カオスフレア抜け一覧表

キャラ名	技名
デミトリ	ダッシュ中の無敵のみ
ガロン	前進、しゃがみ状態（ガード×） しゃがみ小、中パンチ・小キック
ビクトル	ギガハンマー・ギガバスター ジャイロクラッシュ
ザベル	しゃがみ小、中、大キック しゃがみ中パンチ（ダッシュも含む）
モリガン	しゃがみ攻撃すべて しゃがみ状態（ガード×）
アナカリス	しゃがみ中パンチ（ダッシュも含む）・言霊返し
フェリシア	しゃがみ中キック、大キック しゃがみ中パンチ ローリングバックラー ダンシングフラッシュ
オルバス	ダッシュ状態・大パンチ
サスカッチ	ビックタワーズ

闇の帝王学 第一章 跳び込みからのバリエーション（ガード編）

まず、ジャンプ攻撃がヒットした場合、連続技につなげていけばいいが、たいていはガードされることが多い。そうした場合、次の2つの選択ができる。

①小パンチ系などでかためる。
②ネガティブストーレンなどで着地後即投げを狙う。

まず、①については後述、②は、あまりにガードが堅い相手に狙うもの。普通空中で小キックを当ててから狙う。空中で連続技を行うと、投げ間合いからはずれることが多いので、投げを狙う時は単発にしよう。ちなみにスペシャルゲージが溜まっていた時は、着地後、小パンチや小キックからキャンセルしてミッドナイトプレジャーを狙うとよい。ただ、これは連携技なので返される可能性があるから注意しよう。


小キックを単発でヒットさせておき、空中連続と思わして


投げる！効果絶大！

投げだけで勝てればよいが、ネガティブストーレンの間合いはそれほど広くないので投げ返しをされることがある。そこで①の選択を混ぜるとよい。このしゃがみ小パンチ・中パンチをガードさせてから次のような選択をする。

- ●キャンセルからカオスフレアで削る。
- ●バックダッシュで一度さがる。
- ●ダッシュをする。
- ●つなげずにしゃがみ大パンチ、キックを出す。

まず、中パンチをキャンセルしてカオスフレアを出すのは削りを狙ったもの。消極的ではあるが、再度跳び込めるという利点がある。ここで注意してほしいのが、ザベルやアナカリスとフェリシアである。この間合いだとしゃがみ中パンチや大キックでフレアを抜けて反撃をされるのでやらないように。バックダッシュで一度さがるのは、こういうキャラ用といった所。仕切り直しになるが、無理はしないほうがよい時にはこの選択


こういうキャラに間違ってキャンセルをかけると…


こういう目に……

うすぐにダッシュする。消えたところで抜けたなと思う所ですぐネガティブストーレンを入力する。相手と重なった。

闇の帝王学 第二章 ダッシュの無敵でバリエーションを増せ！

基本的にはこれの繰り返しなのだが、あえてここからのダッシュによる攻めもある。

なぜ、かためる技が、表中のパターンかと言えば、その間合いでダッシュするとギリギリ背後に回れる距離になるからだ。技をガードさせたぐらいから入力しないと、技が出ずに無防備になってしまうので注意しよう。うまくいけば背後に回わってすぐに投げることが可能だ。ちなみにネガティブストーレンの入力は一回転でも必ず↓↘↙（相手右側）で行うこと。この入力なら失敗してもカオスフレアにはならなくてすむぞ。しかし、このパターンには必ず1モーションこちらにすきが出来るので


ダッシュで消えて、ここだと思う位置から入力開始。


うまくいけばこの通り。ギャンブル性が高いが価値はある。



小技を連打するなってほどよくきく。小技連打などでつぶされやすい。そこで使うのがDデモンクレイドルとしゃがみ大キック、パンチだ。これで連打で警戒する相手を潰せるはずだ。

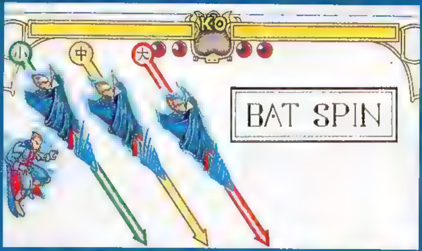
以上のようなバリエーションがデミトリの攻めにはある。これはあくまで一つのパターン。多彩に変化して攻めたり、ときには攻めずに待つのも有効。帝王なら状況を判断して動くことが重要だ。


わざとずらせばときどき入る大キックやパンチ。

闇の帝王学 最終章 バットスピンの利用法

次に、バットスピンの利用法について述べよう。

バットスピンは、一度その場で消え、図1のようにコマンド入力したボタンによって画面に現れ、そこから斜めにドリルのような形となって削る技である。



特徴としては、どの状態からも出せるということ。たとえば、ジャンプやダッシュの最中でもその場でキャンセルして出すことができ、逃げなどに使える半面、スペシャル版以外3回しか削れない。その後反撃を受けてしまう。これで使えないと思い込んでいる人が多いと思うが、実はスペシャル版でなくとも3回以上当てることが可能なのだ。


普通、当てた後こうなり、着地でほとんどやられる。

やり方は簡単。レバーをぐるぐる回転させ、キックボタンをどれでもよいから連打しつづければよい。

威力はスペシャル版の2倍以上！最高12HIT！まで出せ、満タンから3分の2まで減らせる上に反撃も受けないぞ！


ガードさせまくって画面端に追い込んだら…

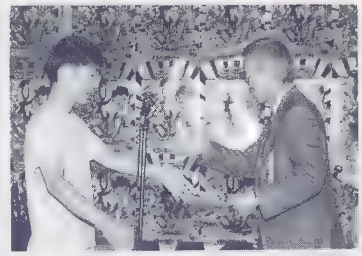

大で出し、めくり、レバーを回しボタンを連打！


あまりにも減りすぎる！10HIT！で3分の2は超える。

CONTENTS〈目次〉
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.127
10.15 15 October 1994



●発売から1年近い歳月を経て、ようやくゲーム大会を開催することができた「サムライスピリッツ」。対戦のレベルも開催前の不安を杞憂にさせるハイレベルなものだったし、コスプレもゲーメスト杯史上最大規模の盛況ぶり！大成功といっていい大会となった。詳細は17ページから載っているので、参加できなかった人も読んでほしい。



ニューゲーム2大付録
豪血寺一族2徹底ガイド
AM最強ゲームはどれだ!?

3大スクープ

このゲームを見よプレイせよ **全開120%ゲーム大行進**

大攻略指令発動！あとはまかせろ大進撃

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト10月15日号

表紙：「真サムライスピリッツ」SNK イラストby藤原ひさし／表紙写真：「バーチャファイター2」©セガ



ヴァンパイア
対戦攻略



決めろ、ビーストラッシュ、切り裂けクライムレイザー!!
対戦攻略 ガロン

スピードと、その特異な体躯を生かして相手をたたみこめ。いつでもどこでも、連続攻撃を狙え！

攻略：ケモリンえぬおう

「ガロン＝スピードキャラ」のみにあらず

ヴァンパイアのキャラの中で、全キャラ[illegible]速を誇るのが、ガロンだ。このゲームのターボ3というスピードは、スーパーストⅡエックスのターボ4（最高速）以上に速いゲームスピードで、これに輪をかけ[illegible]す。

なにかというと、ガロンは「速い」だけがクローズアップされがちだが、個々の技の性能を知ることで、[illegible]パワーアップが[illegible]となる。ヴァンパイアは独特の戦略を[illegible]キャラクターそれぞれ[illegible]た知識やテクニックがあるので[illegible]

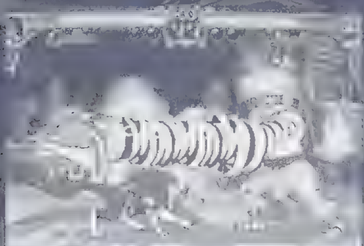
ガロンちゃんだけに許された、そのすばらしき特長

●ガロンはペッタンコ

まず[illegible]初[illegible]ガロンの歩き方について[illegible]。レバーニュートラル時の立ちポーズのガロンは、ほかの[illegible]ない。だが、ひとたびレバー[illegible]歩くため、とたんに平たくなる。



ガロンのしゃがみ歩きは技の下を通れたり…





この[illegible]デミトリのカオスフレアの下など、いくつかの技の下を平[illegible]抜ける[illegible]。

その[illegible]

ちなみに[illegible]ヴァンパイアではほとんど「めくり」ができる技はない。ただ[illegible]相手の[illegible]部に技をカードさせて[illegible]中に着地することはできる。こ[illegible]

[illegible]裏回り跳び込みをされたとしよう。このとき、たいていのガロン使いは「起き上がりクライムレイザー」を狙ってし[illegible]か。

[illegible]に[illegible]ことだ[illegible]。

しかし、実はこの選択は[illegible]である。いくら、起き上がりから無敵で必殺技につなげたとしても、クライムレイザー自体に[illegible]ンの足および、光った刃の部分にしかない。つまり縦長なのである。ガイルのサマー[illegible]のような[illegible]出しても[illegible]。[illegible]クライムレイザーは駄目、というのだ。

[illegible]くり抜けよう。



[illegible]のが前述の歩きだ。[illegible]裏回りさ[illegible]ガードせずに歩いてくぐってしまうわけだ。

●投げに頼るな!!

[illegible]げ、コマンド投げ両方ともに言えることだ。悲しいことに、ガロンの投げ間合いは極端に[illegible]そこはもう間合いの外ということが多い。

●空中キャンセルを有効に使え

ガロンは、ヴァンパイアの[illegible]に使える数少ないキャラの1人（おっと1匹か？）である。キャンセルをかけるのに有[illegible]シュ。

[illegible]すぐにキャンセルして空中ビ[illegible]ガロンの[illegible]昇り蹴りを出してしまったが[illegible]ビーストラッシュ[illegible]

また、この空中キャンセル[illegible]入れてもいい。しかも、この[illegible]

ビーストラッシュ最大活用法

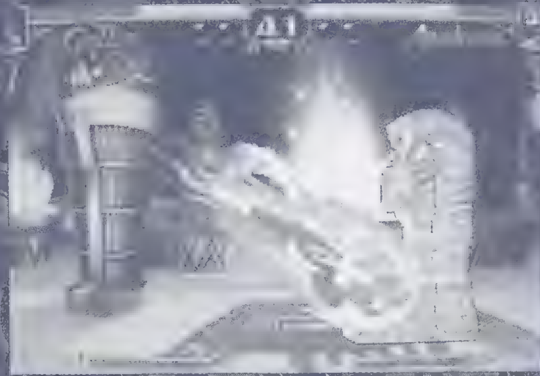
[illegible]となるのが、ビーストラッシ[illegible]空中とあり、ともにスペシャ[illegible]

●空中ビーストラッシュ

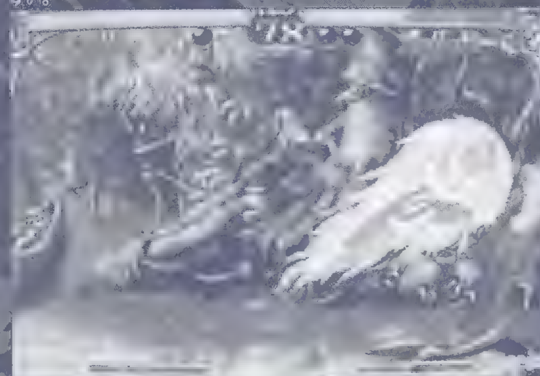
[illegible]か、バックジャンプからいきなり出して削る方法もある。ただ、このときは小で相手の[illegible]い攻撃となる。

●対空ビーストラッシュ

[illegible]いるものの、クライムレイザ[illegible]いう意味あいでとらえてまし



空中ビーストラッシュは、足元ギリギリに当てないと反撃をくらいやすい。



対空ビーストラッシュは先読み要素が強い。かするぐらいに当てよう。

い。マナカリスなど[illegible]非常に有効だ。

また、相手が[illegible]いるときは、ギリギリ相手の頭をかすめるような[illegible]相手が何らかのアクションを起こした瞬間に出すように心がければ、よく当たるようだ。

●地上ビーストラッシュ

[illegible]本的に中と大は、相手に[illegible]ガードされてしまう[illegible]硬直中に反撃をくらう。

唯一、小のみガードされても相手の反撃に対してガードが間に合う。と、いうことは、「ビーストラッシュはガードしてから反撃」と思っているプレイヤーは多いので、そういう相手には着地でクライムレイヤーを当ててやろう。

[illegible]で見てきたところで[illegible]の有効な戦法を考えてみよう。

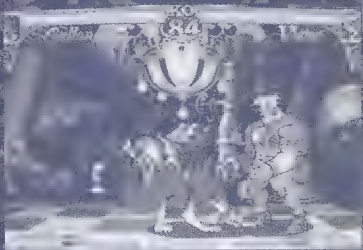
地上ビーストラッシュはメインで使う場合は小で。また、

対戦中のコンビネーション

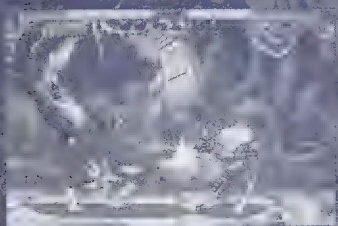
リーチ的に長いものを[illegible]通常技が[illegible]る。

・立ち中パンチ[illegible]
・立ち大パンチ[illegible]段技
・立ち中キック
・しゃがみ中キック

…リーチ的に「長い」といえるのは[illegible]いはかなり[illegible]前[illegible]の中[illegible]



[illegible]にリーチは最長。大パンチの[illegible]段目の出が素早く、

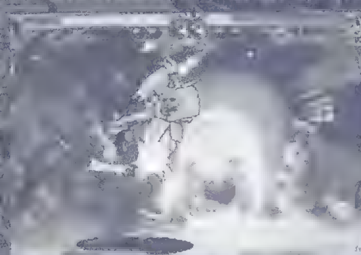


要所で適切に使いたいしゃがみ中キック。

[illegible]立ち中キックはキャンセル[illegible]手に[illegible]ギリを当てて小のビーストラッシュを出す戦法[illegible]

しゃがみ[illegible]いものの、しゃがみ攻撃の中[illegible]の技は小ビーストをガードさ[illegible]





[illegible]れても無条件で相手に届くか[illegible]ビーストラッシュのあと[illegible]固まっている相手に[illegible]

●目押し通常技コンボ

[illegible]しゃがみ[illegible]がいい。跳びこみからや、相[illegible]

対空技セレクション

ガロンの対空は、相手との間合いによって変えよう。

対空は[illegible]たい。特にサベル戦ではしゃがみ大[illegible]ナカリス戦は大の対空ビーストラッシュが強力。いつもは使わない技も、ときとして意外な対空に化けることがあるのでいろいろ調べてみよう。

フェイント&奇襲戦法

最後に、ガロンならではの奇抜な攻め方を紹介しよう。

●ビーストラッシュすかし

地上&空中ビーストラッシュの小で相手に当てずに[illegible]地するこ[illegible]ここから[illegible]ャがみ[illegible]相手の目前に落ちる。



●ビーストキャノン軌道ずらし

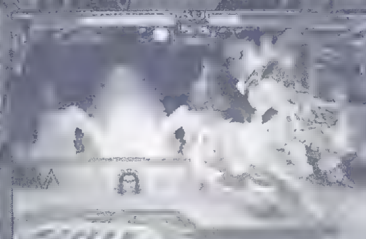
スペシャル必殺技のビーストキャノン。この技は、相手を貫通する。このときは投げ[illegible]しゃがみ[illegible]

[illegible]う。(写真は2HITコンボ)

[illegible]回転[illegible]れないことも覚えておこう。

●[illegible]

ジャンプの小、中キックで相手を跳び越える。すると相手はくぐって投げに来る場[illegible]す失敗する[illegible]相手が投げに来たところ[illegible]しゃがみ[illegible]中パンチ、しゃがみ[illegible]「[illegible]のしゃがみ中パンチ」にキャンセルをかけてビーストラッシュ」につなげよう。





攻撃の手を緩めるな!
対戦攻略
ビシャモン

攻撃能力の高いキャラである
ビシャモンは、受けに回らず
攻め続けるのがポイント。

担当：KAL

ビシャモンは、長いリーチ、高い攻撃力を持つ"高攻撃能力キャラ"だ。だが、攻撃面に関しては威力を発揮しても、一度防御に回るとたんに弱くなるという性質を持つ。

この防御面の弱さ、というスキをつかれないためにも、常に相手を追い込んでいき、プレッシャーを与え続けるという戦い方を心がけなければならない。

覚えておきたい基礎テクニック 攻撃編

具体的な戦法などの解説に入る前に、攻撃、防御の各場面で必要になるテクニックの説明をしておこう。

まずは攻撃時に必要なテクニックだ。

●目押しキャンセル

ビシャモンを使うのなら、絶対～対っ!!～に、習得しなければならない。

ビシャモンは通常技のリーチが非常に長いので、ほかのキャラと違って目押しキャンセルで連続技を入れれば、ダブルセット決まって相手の体力の4分の1〜3分の1を奪ってくれる。


ビシャモンといえば、目押し連続技だ

[illegible]ビシャモンの攻撃はこの目押しキャンセルがメインなので、これを習得していないと大幅戦力ダウンだ。

目押しキャンセルのやり方はこれまでに何回か説明されてきたが、ここでもう一度軽く説明しておこう。

要するに、タイミングよくポンポンポンと押していけばいいのだ。ゲームスピードは3かやりやすく、[illegible]グラフィックを見ながら[illegible]目押ししなければならない。

実際に使う目押しキャンセルの組み合わせは……。

・しゃがみ小パンチ→しゃがみ中パンチ→しゃがみ大パンチ。簡単で威力抜群。とっさのときによくお世話になる。

・小足払い→中足払い→大足払い。[illegible]

り[illegible]で[illegible]に出すの[illegible]り実戦向。中足払いは2段目のグラフィックが見えたら[illegible]のボタンを押そう。



[illegible]押されている。

・レバー入れ立ち小パンチ→中足払い→しゃがみ大パンチ。威力的には[illegible]強。1発目のレバー入れ立ち小パンチと2発目の中足払いが強力なので、最後を大足払いにすると[illegible]つなげやすい。また、ジャンプ大キックから決めると[illegible]全体の[illegible]。

これらの連続技は[illegible]目を立ち小キックなどに[illegible]するとさらに実戦的だ。

とりあえず掲載した順番で[illegible]ていくといいだろう。

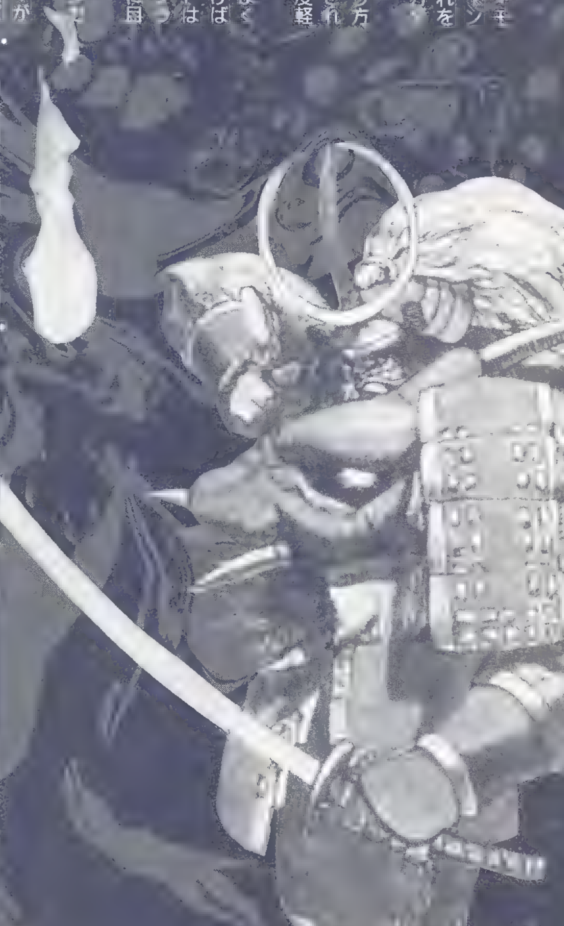
●[illegible]の

この[illegible]テクニックの説明と[illegible]この技の[illegible]


[illegible]強 このレバー入れ立ち小パンチが強い

れる技、という[illegible]強い。

主[illegible]しゃがみ中パンチ、しゃがみ大パンチで突い[illegible]距離をあけたときなどに使用するか、中間距離[illegible]

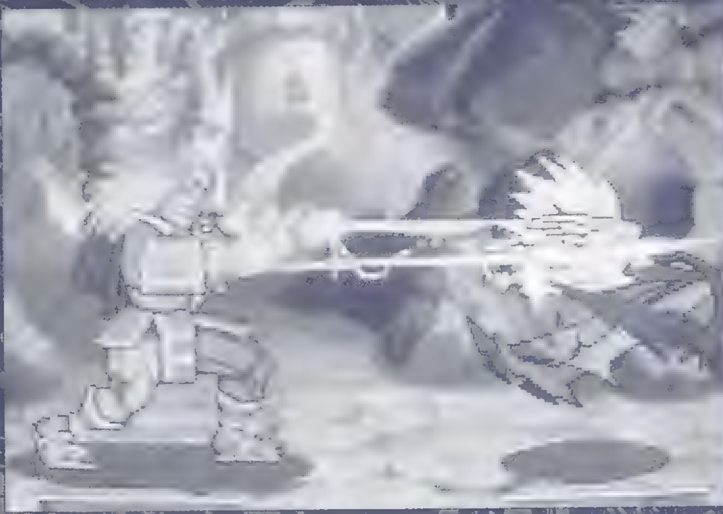


[illegible]具を出してくるテ[illegible]モリガン、サスカッチ、オルバスに対しても威力を発揮する。[illegible]び込みだけではない[illegible]だろう。こうなれば、飛び道具に対して少しは跳び込みやすくなる。

飛び道具持ちに対して「こっちは[illegible]び込みだけが[illegible]ないんだぞ」という意味で居合斬り[illegible]かませて[illegible]は、[illegible]び込みに対する[illegible]飛び[illegible]は多少なりとも[illegible]だろう、ということ。

なお、オルバスに対しては下段居合斬りを使おう。

ほかのキャラ、つまり飛び道具を持っていないキャラに対しては、ビクトル、メナガ[illegible]スには上段居合斬り、フェリシア、ビシャモンには下段居[illegible]合斬りを使うようにしよう。



飛び道具に合わせて居合斬り(立ち)を出そう。

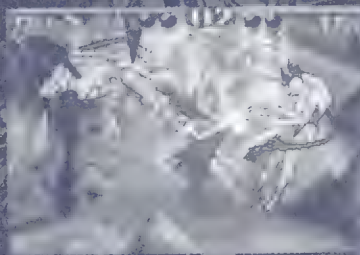
覚えておきたい基礎テクニック 防御編

●ジャンプ攻撃に対して

対空技に乏しいビシャモン[illegible]は、相手の[illegible]ジャンプ攻撃を[illegible]うさばく[illegible]になる。

[illegible]ジャンプした瞬間にこちらも跳び上がり、[illegible]大キックを出す。いわゆる昇り大キック(逃げ大キック)だ。相手キャラのジャンプ[illegible]によって大キックを使うか大パンチを使うかは判断しよう。

[illegible]ジャンプ[illegible]のあるキャラ(フェリシア、サベルなど)には大パンチを、それ以外には大キックがいい。ただし[illegible]ジャンプで使う場合は大[illegible]





[illegible]う。外れてもスクが[illegible]

[illegible]クでいいだろう。[illegible]利用価値が高いのは[illegible]に立ち中パンチを出す[illegible]逃げ大キックを何回か使用したあとにこれを[illegible]何回か[illegible]またこれの長所は、多少読みが[illegible]ていても、[illegible]がHITすることが多いとこ[illegible]のが遅いと相手キ[illegible]

[illegible]ダッシュ中パンチ[illegible]頻度は高い。[illegible]しまう[illegible]最後はバックダッシュ中パンチ。これも相手が跳んでき[illegible]瞬間に[illegible]なければならない。



[illegible]ンビにはしゃがみ大パン[illegible]

実戦ではどう振る舞えばいい?

[illegible]操作が面倒な[illegible]ほとんど[illegible]

からは動きの解説に入ろう。まず狙っていくのは、跳び[illegible]

[illegible]目押し[illegible]

いる相手[illegible]サスカ[illegible]に居合[illegible]

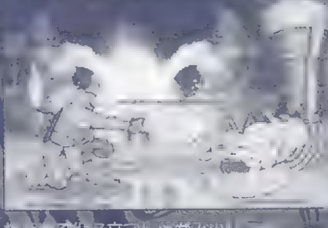
フェリシア、サベルのような空中戦の[illegible]相手には、[illegible]れて跳[illegible]を出したあと少しでも近くなったらダッシュ中パンチで[illegible]が跳ぼうとしていたなら、落[illegible]とし[illegible]を重ね、目押しでコンボにつなげよう。なお、サベルの空中からの攻撃(中でもデスハリケーン)に対しては、対空技としてしゃがみ大パンチが効[illegible]

[illegible]ビクトル戦は、とにかく[illegible]これで[illegible]当たったら[illegible]後[illegible]につなげる。[illegible]ビクトル戦はあなどると一気にやられてしま[illegible]



[illegible]ル戦は、[illegible]うので[illegible]アナカリス戦は、完全に[illegible]みの世界だ。ポイントとして[illegible]り大パンチ、下段居合斬り[illegible]ていくようにする[illegible]

[illegible]どのキャラ[illegible]しゃがみ小パンチを連打し[illegible]



[illegible]で[illegible]に立つしゃがみ小[illegible]

また、居合[illegible]ダッシュ[illegible]

キャラごとに細かい対策はあるものの、ビシャモンの基本行動は主にこの[illegible]で説明した[illegible]基礎をきちんとマスターしておけば、あとは経験のみだ。

押して、押して、押しまくれ!!

対戦攻略 サスカッチ

今回は、ダッシュからのゴリ押しを中心に攻略してみよう。もちろん基本的なこともフォローしてあるぞ

担当：がっちん

今回のサスカッチ対戦攻略は、

・相手の起き上がりへの攻め方
・ガードキャンセル攻撃
・ダッシュ攻撃or密着状態からの"ゴリ押し"

の3つに絞って攻略していこう。

まず[illegible]男の氷柱[illegible]スペシャル必殺技の使い方でビッグタワーズとビッグブリーザーについては、前号の記事で述べておいた。

しかし、それだけでは攻めこみ[illegible]における点でちょっとつらい。というかほとんど[illegible]ので、多少ゴリ押しでも構わないから、一気に勝負をつけるくらいの気持ちで相手を押しまくろう。

攻めの基本、起き上がりを攻めよう

やはり相手の起き上がりには攻めるべきであろう。しかし、失敗すると投げられてしまうかもしれない。技をしっかり重ねたとしても、リバーサルの無敵必殺技で返されるかもしれない。

だが、それを怖がっていたら[illegible]相手[illegible]むことはできず、チャンスを逃してしまうぞ。攻める側と攻められる側では、攻める側のほうが何倍も[illegible]はずだ。


よし倒したぞ！攻めろ!!

さて、ノーガキはこれくらいにしておいて、有効な攻め方を考えてみよう。

・ダッシュ攻撃
・中足を重ねる
・ビッグタイフーンを重ねる
・跳び込み攻撃

などが有効だろう。このほかにもいくつかあるが、とりあえずこの4つにスポットを当ててみよう。

ダッシュ攻撃は[illegible]に触れているのでここではパス。

次の中足払いを重ねるというのはなかなかオススメ。[illegible]キャンセルと重なっていれば[illegible]返される心配はほとんどなく、一気に大ダメージを[illegible]。[illegible]立ち大パンチと目押しコンボで確実につなげようす段攻撃。[illegible]ダウンするのでこのあと[illegible]起き上がりにはまった[illegible]のカマ[illegible]。

ビッグタイフーンを重ねる方法もある。[illegible]りだと思ってくれればよく、当たって[illegible]

この技は、相手にヒットしたとしても後が続かないのが難点かな？

最後の跳び込みは、相手との距離によって出す技を変えてみるとおもしろい。

やや距離が空いているのであれば、ジャンプ[illegible]中キックがいい。そこからは、いきなりくらったり（ビッグ[illegible]）、しゃがみ中パンチキャンセルビッグスノーなどで押していこう。

[illegible]な近距離であれば、裏に回りつつ[illegible]のが有効だ。大キックならば、裏に回ったとしても攻撃判定がおしりにもあり、めくりになると[illegible]。さらに[illegible]攻撃力も高い。これは使わない手はないぞ。そのあとの攻めのバリエーションは、次ページの表を参照してくれ。

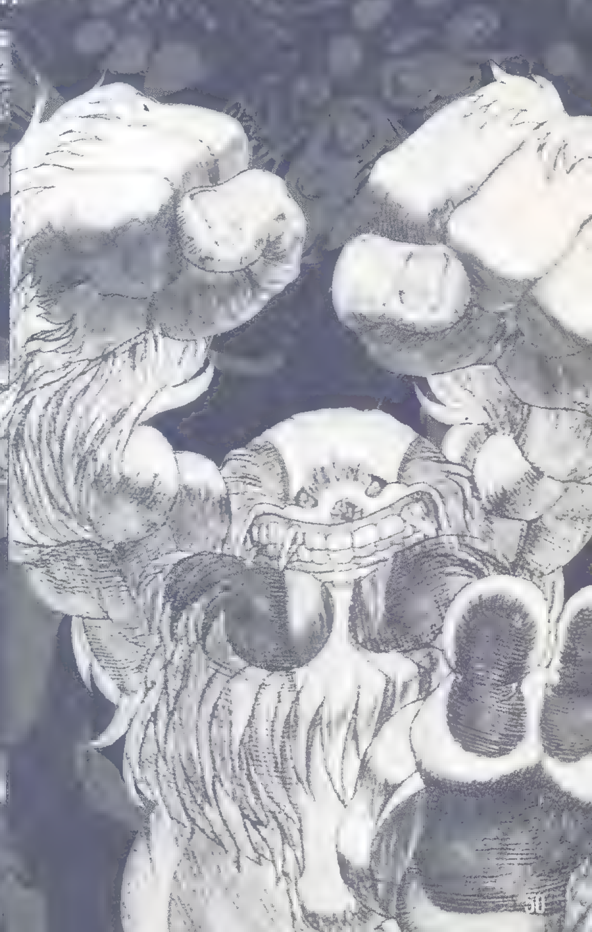

中足払いを重ねて


タイミングよく目押しコンボで大パンチだ

ガードキャンセルを使いこなそう

まず、お次はガードキャンセルのコーナーにいってみよう。

サスカッチには無敵必殺技がないので、このガードキャンセルを軽視している読者がいるかもしれない。だが心配は無用だ。

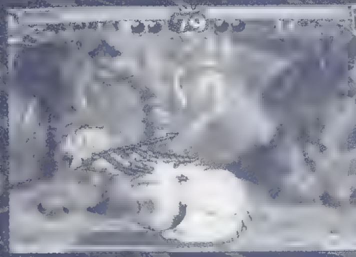


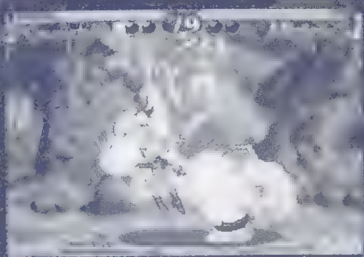
オルバスのスクリューシェットやモリガンのバルキリーターンであっても、しっかりと[illegible]返せるのだ。もちろん出す技はビッグタイフーン。相手との距離が近ければ、ゴリゴリと4回当たってくれるぞ。[illegible]では、[illegible]トリのデモンクレイドルなど[illegible]相手にとってはイ[illegible]付きのときは、でっかい氷になるぞ。

[illegible]れる技に対しては[illegible]バーぐるぐる、キックボタン連打で構わない。

自分が右向きであれば、時計の逆回りにレバーをぐるぐる回し（じつはどっち回りでも出る）、キックボタンは連打でOKだ。

これでほとんど出てくれるハズ。もし出なくても、ビッグスイングでつかんでくれるので大丈夫だろう（笑）。





ダッシュにすべてをかけろ!

ついにお待ちかねのダッシュ攻撃編だ。サスカッチの攻撃は、このダッシュ攻撃から始まると言ってもいいだろう。

ダッシュに使う技は、まず小パンチ、そこから着地する前に大キック、この3段攻撃でワンセットと考えよう。

いきなりのダッシュ大キックのほうが、次の技につながりやすいけれど、対戦プレイに限って言えば[illegible]において強い小パンチがオススメだ。さらに、このダッシュ攻撃は、しゃがみガードすることができないので、相手にとっても非常にイヤな攻撃と言えるぞ。

しかし、やたらとダッシュしたのでは成功率は[illegible]。狙いどころを見てみると、

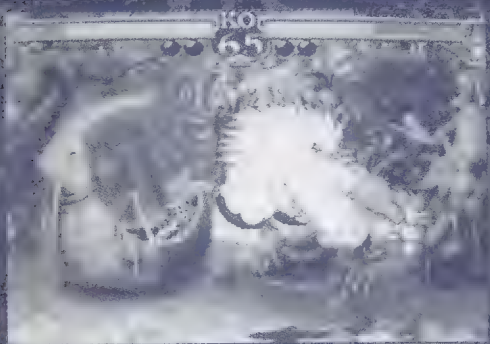
・相手の起き上がり
・ビッグブランチのあと
・ビッグスノー、タワーズを当てたあと
・ビッグスノー、タイフーン[illegible]したあと
・飛び道具を押し返したあと

のような場合が挙げられる。とりあえず、[illegible]の場合は当然[illegible]。相手は何もできないのだから、ここは一気にたたみかけよう。リバーサル攻撃[illegible]されても気にするな—

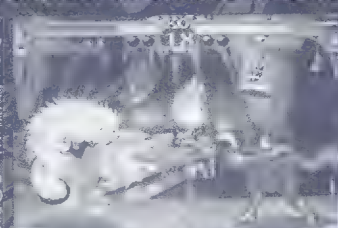
4番目のビッグスノー[illegible]を出したあとも[illegible]。これ[illegible]、相手に当たろうがガードされようが、スカしにすろうが、まったく気にすることはない。相手が少しでもひるんだのに[illegible]を突[illegible]だろう。[illegible]チャンスを見逃すな!

最後の、飛び道具を押し返したあと、は、じつは結構狙い目。前出のスノーを出したあとに似ているが、押し合いの最中スノーは止まっているので、サスカッチとの距離は近くなり、より盾として利用することができる。

しかし、相手もさらに押し返して[illegible]くる[illegible]。


ダッシュ小パンチで跳べ!


そして大キック。ボタンは連打でも構わない。


チャンスがあれば即攻撃。

ダッシュ攻撃をするのであれば[illegible]にダッシュ[illegible]。ここで、表の補足を入れておこう。

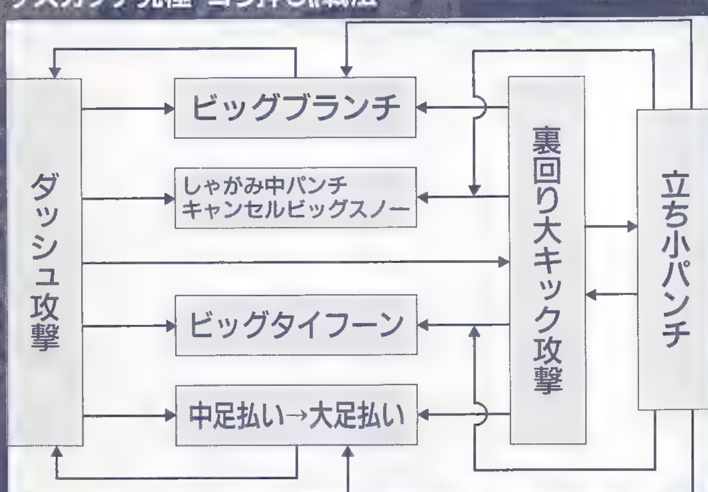
やはり理想型は、ビッグブランチをか[illegible]大足払い[illegible]大足払いで転ばせて、もう一[illegible]攻撃[illegible]しかけられる戦法に持っていくことだろう。

しゃがみ中パンチキャンセルビッグスノーやビッグタイフーンは、どちらかというと[illegible]。[illegible]ば、ビッグブランチのチャンス。よく当たってくれるのであれば[illegible]ビッグブランチを[illegible]するのは危険なので（投げ返しを行っている可能性がある）、中足払い→大足払いで確実に転ばそう。

裏回り攻撃や立ち小パンチ[illegible]見せる理由は、[illegible]の動きをパターン化させず、読まれにくくするため。一種の混乱戦法だ。一つ一つ覚えてバリエーションを増やしていこう。

[illegible]やはりサスカッチはダッシュ攻撃とビッグブランチに尽きる。[illegible]たあとの連続攻撃は相手の体力を半分近く減らすこともできる。ぜひともたたき込んであげよう。

サスカッチ究極"ゴリ押し"戦法






おっ、手堅くガードしているな。

いつまでも小猫のままじゃいられない!

対戦攻略 フェリシア

ダイヤグラム最下位の日も近いフェリシアだが、いつか「この世は私のもの」になる日を夢見て。

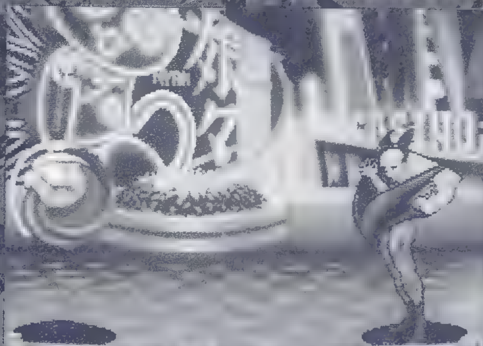
担当：珈琲・フェリシア・FREAK!

一度握ったペースは死んでも離すな！（離したら死ぬ）

デルタキックに頼りたいところなんだけど

相手のミスにつけこもう







緊迫した状況でのしゃがみ大パンチはリズム狂うなぁ。



デルタキックをガードさせたら？



ローリングをこのあたりでガードさせれば反撃をうけづらいぞ。

相手を転ばせたら?

[illegible]的な手は[illegible]合いを[illegible]ット[illegible]を相手の[illegible]上から重ねる方法だ。[illegible]は[illegible]がコマンド[illegible]しかなすすべもない[illegible]ならば[illegible]すれば[illegible]コマンド投げけらし[illegible]キック目押し[illegible]しゃがみ[illegible]キックという3択がある[illegible]3択となる。

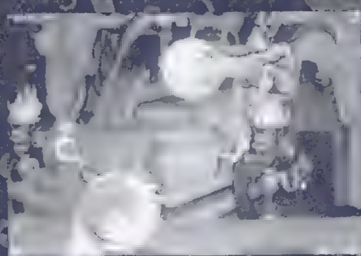
ほかの手としては相手の起き上がりに近距離立ち[illegible]立ち小パンチ[illegible]大キック[illegible]（すべて目押し）[illegible]重ねという方法がある。[illegible]かったら[illegible]パンチ投げ[illegible]ツ[illegible]を入れて[illegible]けよう。立ち小キック[illegible]るのか[illegible]しい。[illegible]近距離立ち小パンチ[illegible]目押しじゃが[illegible]大キックで[illegible]ードからさせていこう。



パニックネイルでつかんだら?

[illegible]しているうちならし[illegible]しゃがみ大キック[illegible]でもよい[illegible]を[illegible]した[illegible]ジャンプし[illegible]で小[illegible]大キック[illegible]パンチ[illegible]中キック（3[illegible]段だけ[illegible]も可[illegible]には[illegible]

パニックネイルはつかんだ[illegible]とさらに近づいていくと[illegible]



[illegible]の[illegible]手[illegible]

跳び込みからは辛辣に!

相手[illegible]まだ[illegible]つかめないかぎり[illegible]までは[illegible]起き上がり[illegible]とかで[illegible]につながる[illegible]つまり[illegible]攻めができるということだ。

跳び込みは[illegible]キックが有効だ。そこからは中[illegible]大[illegible]中パンチ[illegible]ところを[illegible]で出[illegible]そこ[illegible]

立ち中パンチ目押し[illegible]しゃがみ大キック[illegible]5[illegible]H[illegible]実用的ではない[illegible]しゃがみ[illegible]キックを近距離立ち大キックにか[illegible]H[illegible]可[illegible]近[illegible]中パンチのところがつながりにくいために跳び込みはつなぐことができる。

[illegible]中パンチのところ[illegible]スコ[illegible]ル[illegible]これ[illegible]ンスイル[illegible]ここは[illegible]な[illegible]っていく[illegible]吉だろう。つ[illegible]合[illegible]してしまった[illegible]ヘルキャ[illegible]っていこ



[illegible]られるぞ。

これは知っておくと便利!

[illegible]飛び道[illegible]で入[illegible]読み[illegible]



相手を転ばせてから空ダッシュ[illegible]さらに[illegible]するか[illegible]。そこから起き上がりを攻める。

[illegible]ボタンを[illegible]攻撃は前[illegible]早めに[illegible]・しゃがみ大キックは飛び道具をすかすのに便利だが、技の[illegible]反[illegible]くらうので注意。

・ダッシュ大キックヘルキャ[illegible]トは簡単に投げ返されてしまうが、反応できない人も多いので[illegible]使っていこう。

[illegible]サンドスプラッシュの大[illegible]画面が[illegible]いので注意。

・アナカリスのしゃがみ大パンチは[illegible]ちうるぞ[illegible]はジャンプ大パンチ[illegible]使おう

知ると不幸!?

デルタキックは2段攻撃であるため[illegible]ガードキャンセルされやすい。高い確率でガードキャンセルしてくる相手には[illegible]なる。近距離中パンチも同様だ。[illegible]ガードキャンセル[illegible]ていては何[illegible]。相手の[illegible]ル成功率によ[illegible]、[illegible]ダッシュ[illegible]



サルがムカツクザマス

ソニックウイングス2

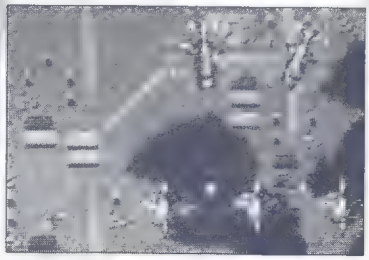
今回はいよいよ後半面の8～10面の攻略に入るぞ。

担当：松っちゃん　協力：ほげぇとおい！

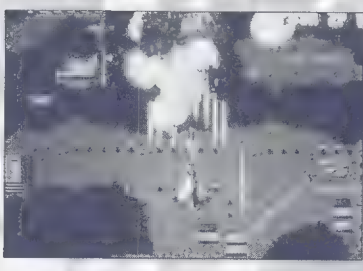
今、2周目でハマっている人、最終面でつまっている人など様々いると思うけど、どちらの人も今回の攻略を読んで安定して1周クリアできるようにしよう。

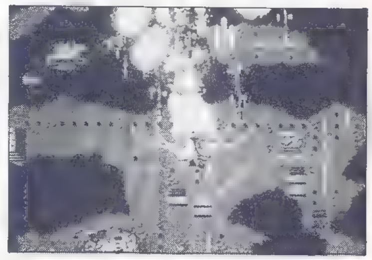
8面攻略

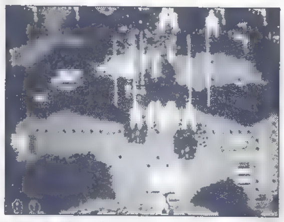
この面が始まってすぐに右→左の順で編隊が出現する。まん中にいるといきなりやられてしまうので右端で編隊の出現を待とう。


この戦闘機3機、ヘリ2機が基本編隊出現パターンだ。

次は、ちょっと手強い大型ヘリとミサイルの複合攻撃だ。


画面いちばん上で待って大型ヘリのドまん中に合わせて撃ち込もう。速攻で破壊できるぞ。


ショットが弱くてミサイルに撃ち負けてしまう機体は大型ヘリの横のラインに合わせて、

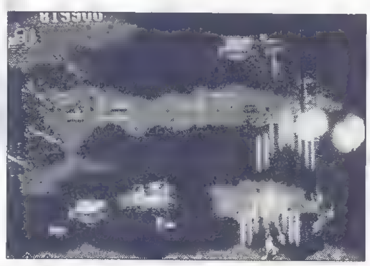

下に降りながら撃ち込もう。

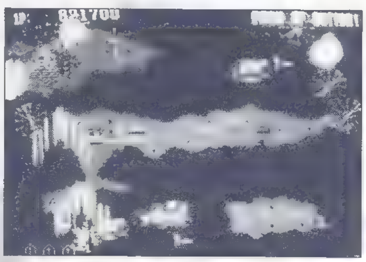
右→左の順でまた編隊が出現。ここも、右端で待って弾を誘導してから左に動いて編隊を処理しよう。


まず、右で編隊の出現を待ち一気に左に動く。


次のヘリが左から出現するので、そのまま左にいよう。

左右から出るヘリは、まん中にいると弾の集中砲火を受けるので右か左の端に寄って出現を待とう。


前のヘリで左から右に移動しているはずだから、右で待って左に移動しよう。


次も同じくヘリが左右から出現するので、左から右に移動しながら処理しよう。

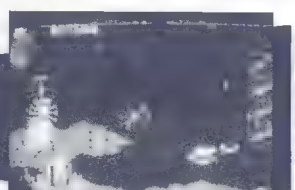
左右から例の編隊が出現、さらにまん中からも追加がある。

左、右の順にヘリが出たあと、すぐにミサイルラッシュ。次に左右同時に大型ヘリが出現するので、ミサイルを撃ったらすぐに左上に移動して大型ヘリに撃ち込もう。

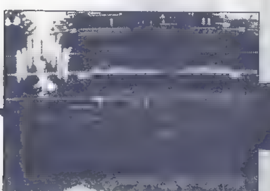
この大型ヘリが2機出るところが8面最大のヤマ場だ。きちんと左上に移動できていれば左の大型ヘリはすぐに破壊できるはず。左の大型ヘリを倒したら、すぐに右に移動して弾の死角に入ろう。この大型ヘリ（このゲームのほとんどの敵も）は、1セット攻撃したら下に移動するだけなので弾を避けたらはりついて破壊してしまおう。


右から左に動きつつ編隊を倒し、すぐにまん中に移動して、

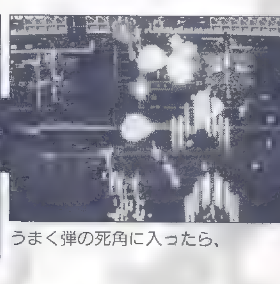

まん中から出てくる編隊を処理しよう。


左でヘリの出現を待って、


右に動きながら編隊を処理。


ミサイルをある程度撃ったらすばやく左上に移動して、大型ヘリに撃ち込もう。


左の大型ヘリを倒したら右に移動しながらミサイルを撃つ。

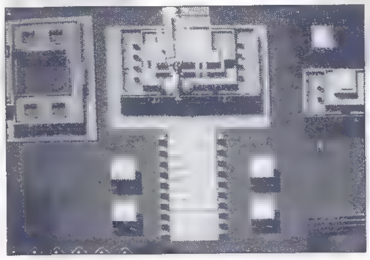

うまく弾の死角に入ったら、

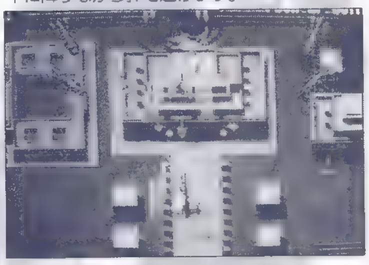

ぴったりはりついて破壊しよう。

ハッチの下にいる戦車の下にコインがあるぞ。左右にレバーを振りながら戦車を破壊すれば1万点を取ることができるのだ。

画面上のほうにヘリが出現したら、まん中から大型ヘリが出現。ここでも、まん中に合わせて出現即破壊だ。

左右同時にヘリが出現したあと、大型ヘリと左右からのヘリが混合攻撃をしてくる。大型ヘリのまん中に合わせて、下に降りてザコの弾を誘導しながら大型ヘリを破壊しよう。

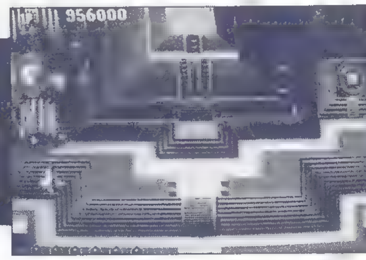

上で大型ヘリのまん中に合わせて、

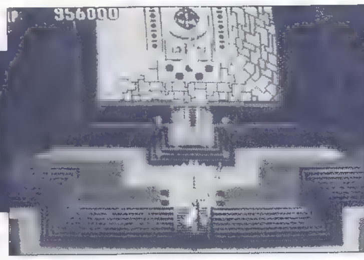

下に降りながら弾を避けよう。

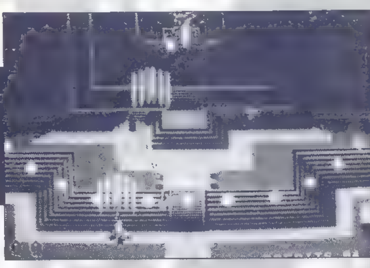
ここからボス前まではザコラッシュ。左右に大きく動きながらザコを一掃しよう。

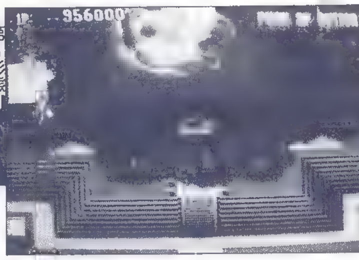
●8面ボス

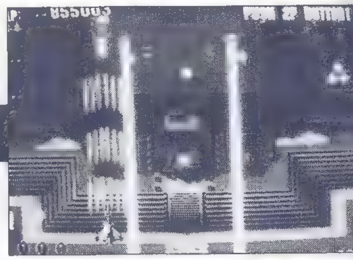
このボスは、3つの形態がある。この3つの形態ごとに攻略していこう。


ー第1形態ー
ハッチが開くと同時に撃ち込みを開始。そして、下に降りながらハッチの3WAYをかわす。


ー第2形態ー
ボスが変形したらまん中画面下で2WAYのミサイルを避ける。


次のばらまき弾は左右に大きくかわせばうまく広い弾のスキ間に入ることができるぞ。

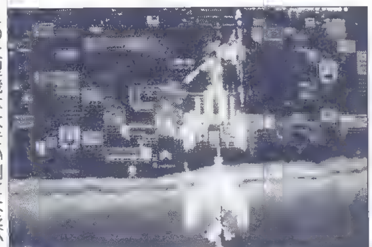

ー第3形態ー
初めに左上のハッチに重なって速攻破壊。重なりが弱いキャラは、しばらく重なったら下に降りよう。

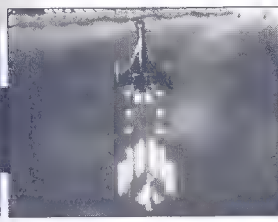

ボスの左端のラインに合わせて上下移動で右上のハッチの弾を避けよう。

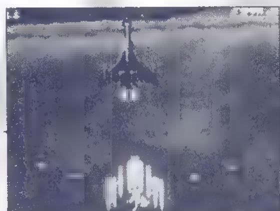

ボスを倒すのに時間がかかったら発狂モードの目玉形態になる。こいつの弾は避けられないことはないが、安全にボンバーを使っていったほうが賢明だ。

9面攻略

この面でうっとうしいのは、2タイプの大型飛行機。最初に、こいつらの弾撃ちと弾の避けかたを予習しておこう。


この大型機は大きい割には柔かい。まん中ちょい左が避けポイント。

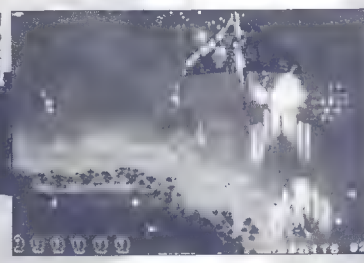

まず、平行の弾撃ち。

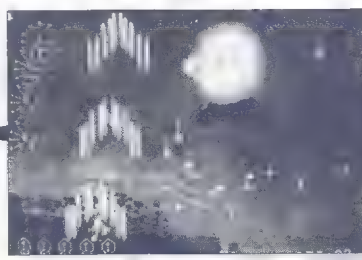

このばらまきは、まん中の位置で避けよう。

さて、それでは本編に戻りましょう。

いきなり大型機と高速機の複合攻撃。ここは、基本通りに大型機のちょい左で弾をかわしつつ、Ⓟを回収しよう。

次に右→左の順にヘリが出現する。ちゃんと出現位置を覚えて対応すれば問題ナシだ。


初めは右。


次は左だ。素早く移動しよう。

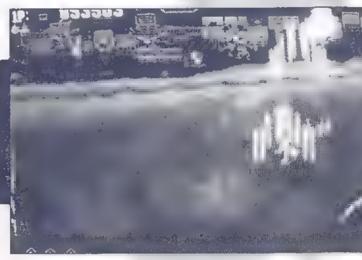
高速機は左→右の順に3機ずつ2回出現。連続して、右→左とヘリが出現するぞ。

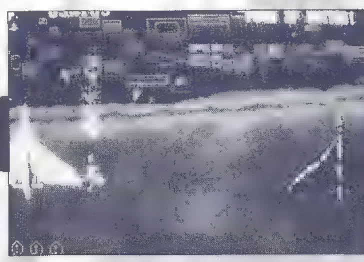
さらに、アイスフォクスが画面上のほうから出現。なおこのステルスはⓅを出さない。

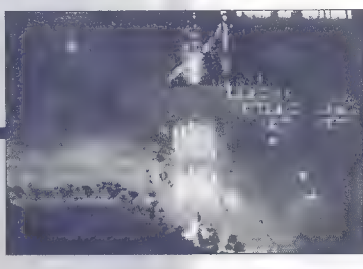
今度は、画面下から大型機が2機と画面上からヘリの複合攻撃。

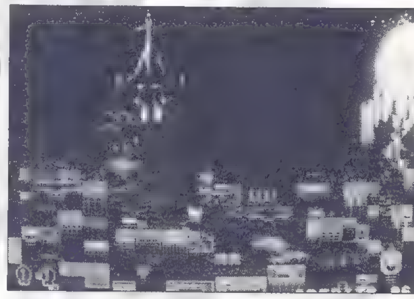
2機目の大型機を処理している最中の高速機に注意しつつ、4機まとめて出るヘリのために右か左の端に寄っておこう。このあと、高速機が再び左→右の順に出現することも忘れずに。

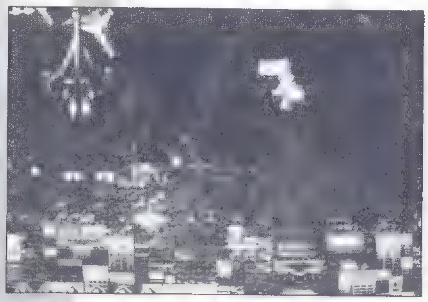
ここが第1の難関ステルス2機。しかも、アイスフォクスはフランスステージの大型ヘリと同じく出現位置が多少左右にずれてしまうのだ。まず、このズレの法則が分かっ


まず、上のザコヘリを始末して下に降り、

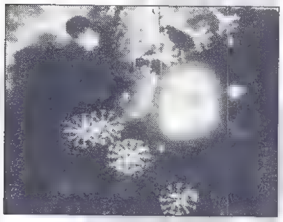

左の大型機にサイドアタック。

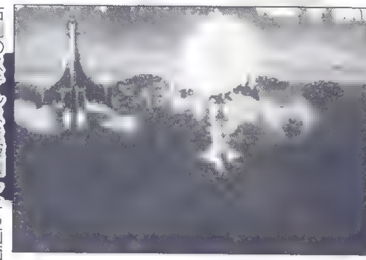

右の大型機は、まん中ちょい左のラインで弾をかわしつつ撃ち込んでⓅを回収しよう。

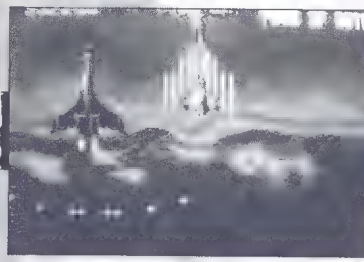

右側のステルスを出現即破壊。

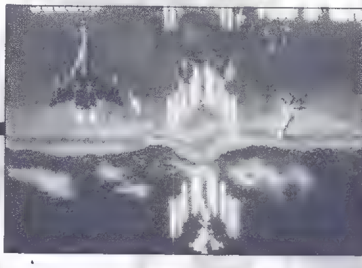

左のステルスも破壊したほうがいいが、パッとまん中に合わせられない人は端に逃げてやりすごすこともできる。

ていないので(ランダム?)うまくステルスの動きに合わせ自機を動かして撃ち込もう。
左右から高速機が出現したら、まん中からステルスが続いて出現するぞ。このあと、まん中にステルス、左右からヘリが一気に出現する。あせってⓅを取りにいくとやられてしまうのでしばらく泳がせておこう。

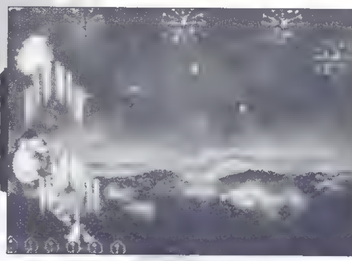

泳いでいるⓅを回収しに行くと、ドカーン。

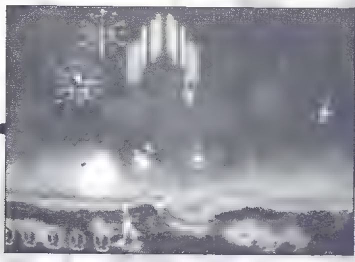

右側のステルスを破壊したら画面一番上に移動。


大型ヘリの出現を待って、


下に降りながら高速機の弾をかわすのだ。

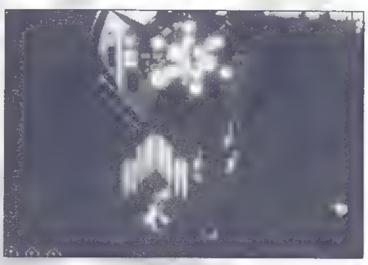
ここの高速機ラッシュでⓅを回収したいところ。左右からパラパラと出るだけなのでビビらないでさっさと回収してしまおう。
最後に、9面最難関ステルス2機と大型ヘリ地帯。まず、2機同時に出現するステルスの右側のものを超速攻で破壊する。このとき、左のステルスは完全無視。そして、次の大型ヘリは平行弾のまん中に入り（平行弾のすぐ横でもいい）下に降りながら撃ち込めばいい。なぜ下に降りるかといえば、追加の高速機の弾をかわすためだ。ここの処理を少しでも失敗したら、すぐにボンバーを撃ってごまかそう。
ラッシュ後、囲みヘリ?が2回出現するので左右に大きく動いて弾をかわしつつ、ヘリを破壊しよう。


ここも左か右端でヘリの出現を待って、

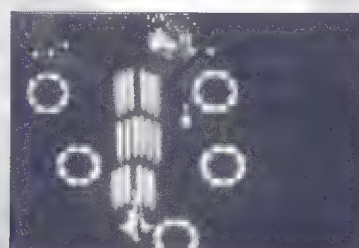

大きくよける。

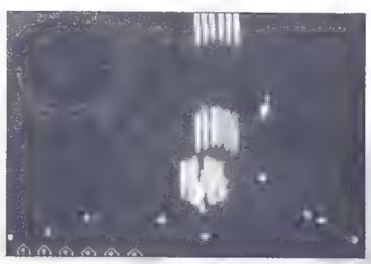
●9面ボス
9面ボスは重なっても死なない。このことを利用して、ボス出現と同時に重なって大ダメージを与えよう。
ボスの1回目の攻撃は、まん中ちょい右の位置でよける。次の機雷が撃つ2WAYは、自機を狙ってくるが動かなければあたらない。


ボス出現と同時に重なって撃ち込む。


この機雷の2WAYの中に入る。

まん中のハッチが開いた1回目の攻撃はスローがかかるため楽勝。2回目の攻撃が一番クセモノで、リング弾とバラマキの複合攻撃。この攻撃はかわしづらいのでボンバーがいい。


リング弾をかわしたら、


上に移動してバラマキ弾を回避。

3回目の攻撃は、リング弾の連射。この攻撃のときは、動いているだけでOK。リング弾が自機を狙ってくるためだ。
このあとは、ハッチの開いた攻撃の繰り返し。ボンバーを途中で1発撃てば、3回目のリング弾を出す前に破壊することも可能だ。


とにかく動いていれば死なない。

10面攻略

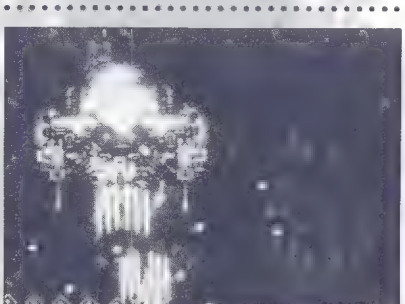
この面のザコキャラは鉄球のみ。この鉄球の撃ち方は図のほうをみてほしい。

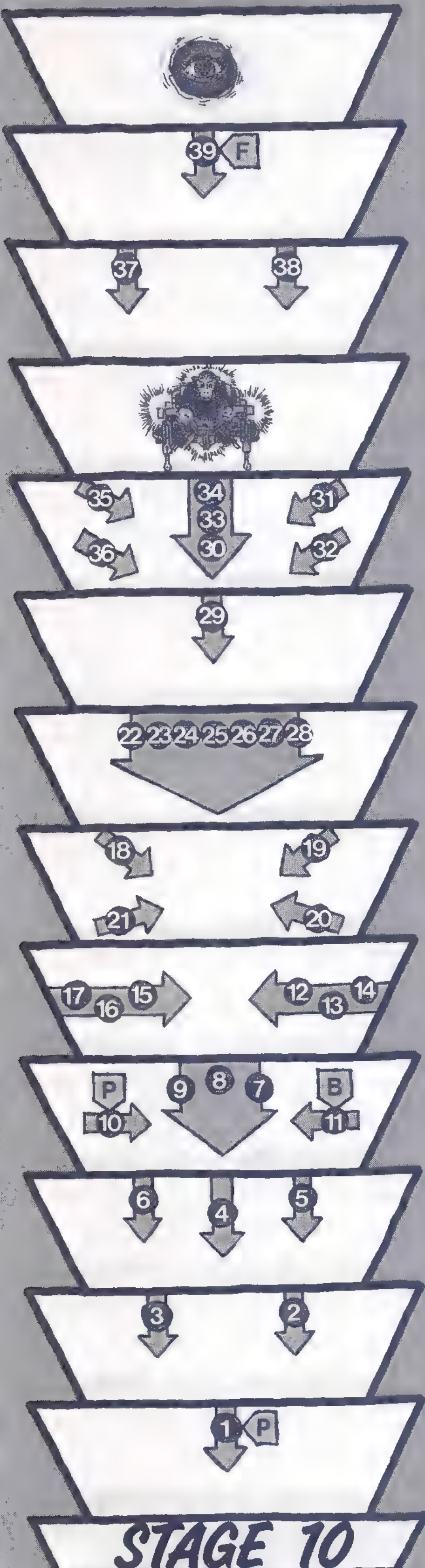
●中ボス　おさるステーション
サルの攻撃方法は、平行弾、小さい弾のばらまき、大きい弾のばらまき、小ザルの4通り。それぞれについてよけ方をみていこう。

ー平行弾ー

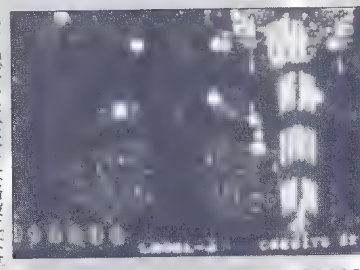

この弾はワインダーがかかるのでけっこうショボ死にしやすい。

ー小さい弾のばらまきー


弾が小さくて見にくいが、まん中ちょい右が安全。一応、クソ弾がくるときがあるので用心深くボンバーがいい。

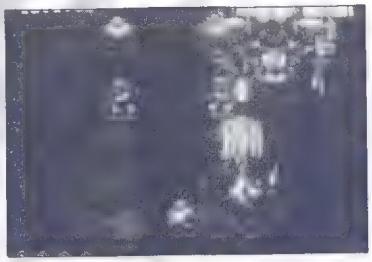


ー大きい弾のばらまきー



小さいばらまきよりは格段によけやすい。この攻撃もまん中ちょい右が安全だ。

ー小ザルモードー



初めに動くサルは、いきなり攻撃してこない。とにかく止まっているサルを狙い撃ちしよう。

サルを倒したら、左右上から鉄球。左がボンバー、右がⓅを持っているぞ。そして、最後にフルパワーを持った機雷が。



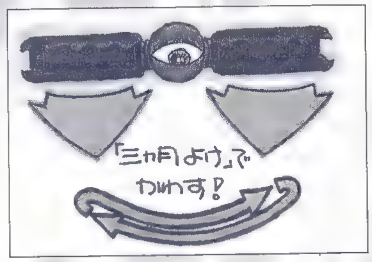
下のレベル表示のVとEのまん中が安地。

●ラスボス　目玉

まず、初めは3WAYから竹ヤリモード。このときはあまり撃ち込みにいかないでよけに専念しよう。

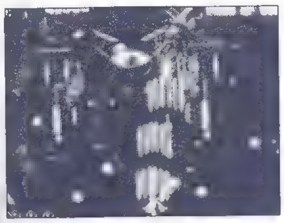
次の左右の羽から出すバルカンは三日月よけが有効だ。左右の羽は破壊可能だが、無理に破壊することはないだろう。

目玉から大きな砲台が生えてくるこのモード。これもまん中ちょい右が安全だ。左



昔なつかしい三日月よけだ。

右の砲台はⓅを出すのでボンバーを使って破壊してⓅを回収すると少しボス戦が楽になるぞ。

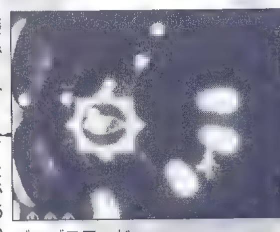


この攻撃もまん中ちょい右だ。

今度は目玉が青く光って、レーザーを撃つモード。ここは、大きく左右によけるだけ。ほかに、腕つかみモードと、



腕つかみモード。



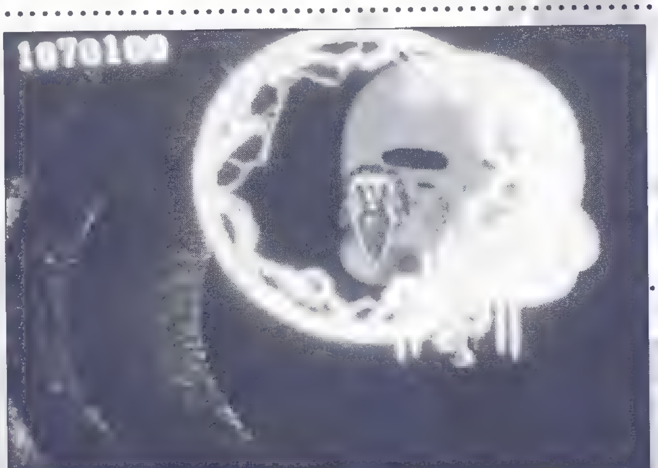
ゴロゴロモード。

発狂ゴロゴロモードがあるが、ここまでボス戦が長びくことはないだろう。

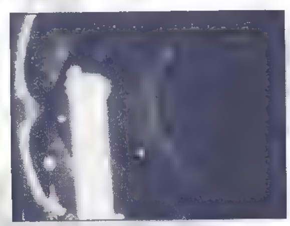
●ラスボス　チャウド

このボスも重なっても死なないので、ボス出現と同時にボンバーを撃って重なる速攻パターンが有効。

ボスにダメージを与えるごとに攻撃は厳しくなっていくという変わった攻撃方法。このボスも三日月よけが通用する。ボスが自機に特攻してくるモードはボンバーで脱出しよう。

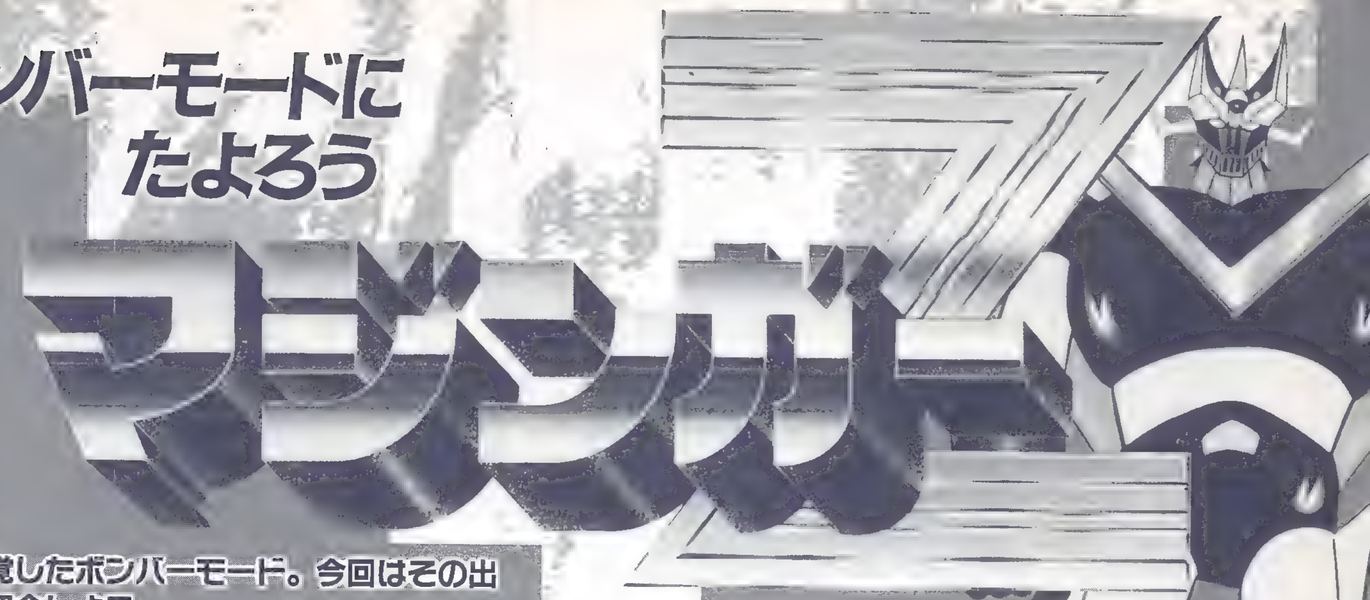


連射装置付きのお店ならこれだけでイチコロだ。



こんな攻撃もあるぞ。

さて、エンディングのほうだが、1人用、2人用ともキャラ別に用意されているぞ。しかも、最終ボスを時間内に倒せなかったときのバッドエンディングもあるのだ。1度お試しあれ。



ボンバーモードにたよろう

突如発覚したボンバーモード。今回はその出し方を紹介しよう。

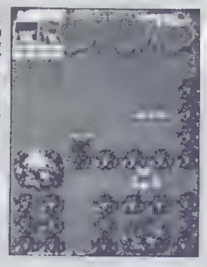
M.D.S.－RIK君

ボンバーモードとは？

ライフが最大の8コになると、突如ボンバーモードになることがある。

ボンバーモードとは、ボスロボットの赤いコインがすべてボンバーになるといったものだ。（グラフィックは変化しないが、取るとボンバーのストックが1つ増えるのだ。

このボンバーモードは、次にダメージをくらうまで（ライフが8個以下になるまで）続く。



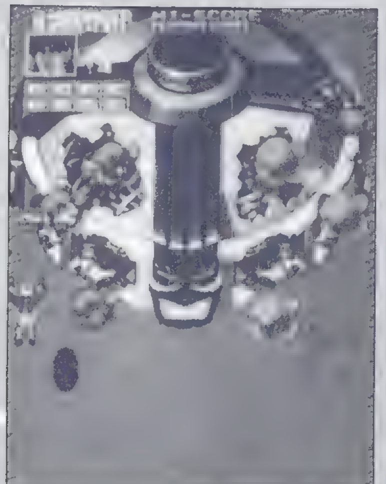
このボスコインを取ると、ボンバー増加。

ではこのボンバーモードはどうやったら出せるのだろうか？

結論から言おう。ライフの最大数である、8コめのライフを取るとき、ボスコインを40個溜めた際のライフアップでライフを最大の8コにするのだ。

と、条件だけ書くとカンタンそうだが、なかなかボスコインでのライフアップは、決まった所で取れるものではないので実行するのがムズかしい。

そこで、今回は実際にボンバーモードになるための一連のパターンを紹介してみようと思う。



これでボンバーモード突入だ。

これでボンバーモードだ

今まで攻略して来た内容とは若干違ったものになってしまうので、1面から順に見ることにする。

●1面

攻略の内容と同じでよい。クリアでライフ5コ。

●2面

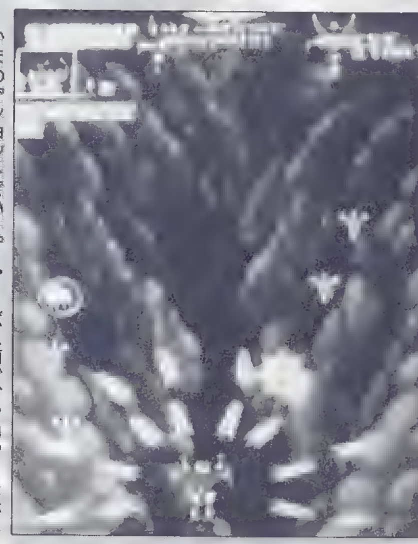
パンチは使わずに、普通に撃っていこう。ショットで撃たないと、ボスコインが出ないからだ。1つでも多くコインを出すため2面から撃っていく。

ライフ回復が出るので、ライフは6コになる。

●3面

攻略と同じく、ショットで撃つ。ライフは変わらず6コ。

●4面



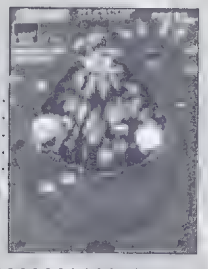
2面ではショットをバリバリ撃とう。

かまわずショットでいく。ライフ6コ。

●5面

ここもかまわずショットでいく。

ボスでは、パンチではなく、ショットでボスコインを稼ごう。写真のように撃てば安全だし本体にもショットが当たらずオッケー。



こうやってボスコインを稼ぐ。

この面でボスコイン40個によるライフアップ1回め。さらにボスで稼いで2回めを20〜30個くらい取っておける。

ライフは7コだが、1発ならくらっても大丈夫。

●6面

撃ちまくりでOK。

途中ライフ回復が2つ出てくるので、ここまででくらってしまった場合は7コまで回復しておこう。ライフが2コ出るのでここまでに2発までくらえるということだ。

ボス前で、ショットを赤に変えよう。前面のハッチをボンバーで壊したら、5面のときと同様にホーミングミサイルを撃ってボスコインを稼ぐ。

これでライフは8コになり、ボンバーモードに突入というわけだ。5、6面のボスは、先月号の応用なので簡単なハズだ。



この稼ぎ方は先月号でも紹介済み。

※ボンバーモードに突入したら、危険なところはボンバー使いまくりでいこう。何せ、一発でもくらったら元に戻ってしまうのである。ボンバーはボスコインでいくらでも補給できるので安心。といっても使いすぎに注意。

ここからは先月の続き。で、6面ボスは赤に変えている状態ということで進めよう。とりあえずボンバーモードは使わない。

7面 森林〜マグマ地帯

この面は途中から高速スクロールになるので、あわてないように心がまえをしておこう。

まず初めに、5WAYを撃つザコを処理しながら、赤から緑に変えよう。

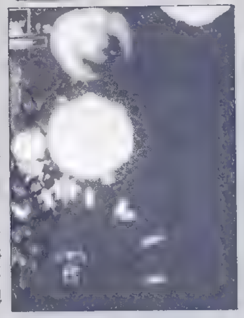
この面で注意するザコを見てみよう。

●ギラギンガ
左右のはじから突然出てきて、自機と縦座標が合うと弾を撃ってくるザコ。

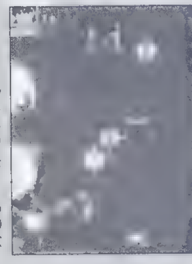
出現即破壊か、もしくはヤツの下に入らないようにして逃げながら倒そう。


ヤツの射程に入らないようにして撃つ。

●ユーバリンT9
岩にへばりついてる砲台。こいつは真正面には弾を出さないので、こいつの出てくるラインに合わせて倒そう。弾を撃つ方向を一定にしてしまえば避けやすい。


このあたりで撃っていれば、砲台に対しては安全。反対側の砲台には注意。

●バルバル
下から出てくるザコ。出てくるときに自機のいる地点を狙ってくるのでジャマである。しかし出てくるときに縮小しながら出てくるので、この間に逃げればよい。ただ単にジヤマなだけ。


こいつに気をとられてくらわないように。

高速スクロールに入ったら、写真のような位置に移動しよう。この位置なら、岩砲台の弾を避けやすく、緑のナナメの弾でギラギンガも撃ちやすい。反対側のザコや砲台からくるナナメの弾だけに注意しよう。


このへんで撃っていこう。

しばらくすると下から例のザコが来るので、ちょっとだけ避けて撃とう。あとはボスまで少しのしんぼうだ。

ボス ウィンダールG3

このボスはかなり弱い。ボスは左右移動を繰り返すのだが、右のはじまで行ったら弾を出し、左のはじまで行ったら弾を出し、の繰り返しなのだ。そこでボスが右に行ったら左へ行き、左に行ったら右に行く。バズーカをオマケに撃ってくるときもあるが、全然問題ない。

たまに、ボスが動きを止めて顔からレーザーを出してくることがある。その場合、画面の一番下で常に構える感じで撃っているといいだろう。一番下にいればすき間に入るのも楽だ。

ボスが体当たりをしてくるのは、いつも決まってど真ん中。ボスがせまって来たら自分も画面の中央に行って、ボスの腕の中に入ってしまおう。撃ち込みもできて一石二鳥だ。

とにかく気をつけるのはレーザーだけ。あとは右に左にと繰り返すだけでボスは死んでくれる。


バズーカはあまり気にせずともよい。


この中に入っちゃえば安全。

8面 電離層〜敵基地

この面は敵の弾が速いのと、画面が見にくいのも手伝ってタコミスしやすいので気をつけよう。

ザコ敵で注意しなければならないのは、以下のやつらである。

●ドムドム
赤い円盤のような姿で登場し、その後変形して弾を連射してくる。

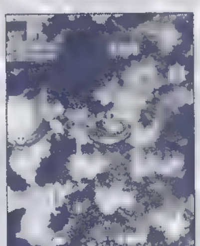
弾を撃たれてしまうと逃げ道をふさがれて嫌なので、出現したら最優先で壊しにいき、変形したときにはすぐ倒せるような感じにしよう。


撃たれる前にダメージを与えておこう。

●グメグメ
このザコは、六角形に手足がついたようなザコ。

自機の真正面まで来て、いきなり超高速の弾を撃ってくる。

出現即破壊すれば問題はないが、撃ち遅れた場合は、すばやく奴の正面から外れないと超高速弾をくらうぞ。


高速弾はホントに速い。見てかわせねえ。

●ジェノサイダーF9
2面でも登場した、白いザコ。4連装の通常弾を正面に連発してくる。

この面でのこいつは、初め左右のはじに2匹、次に中央に2匹と順に出現する。左右のやつの弾をよけて中央に行ったらいきなり弾が来てやられた、ということがあるので、出現順だけは覚えておくように。


覚えてれば全然OKなんだけどね。

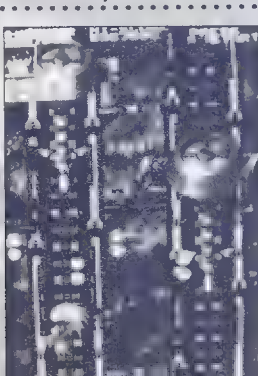
●ゴルゴル
2つの首の竜のようなザコ。1面で出てきたときよりも段違いに弾が速いので、優先して破壊していかないと、なかなかあなどれない弾を撃ってくるぞ。

こいつらの出てくる所で、同時に出てくるザコ(ドムドム、ダムダム、ゴダゴダなど)はこの際後回しにしてしまおう。

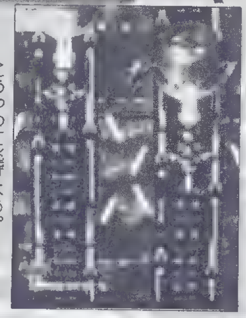
中ボス

名なしの砲台2基が中ボスである。

こいつらの弾は2種類。通常弾のモードのときは、左側の奴の弾の間に入って撃つ。


これはパンチで消そう。

斜めに来た弾はパンチで消してしまおう。
レーザーが来たら、写真のように端に逃げる。右側の奴の斜めのレーザーをよく見てかわせば大丈夫。
こうやって一基壊してしま



こうやって逃げよう。

えばあとは余裕。

ボス前 コア&カタパルト

ボス前のこのコアは、できるだけ早く壊すため、緑のスプレットがコアに2発当たるように画面の真ん中に合わせ

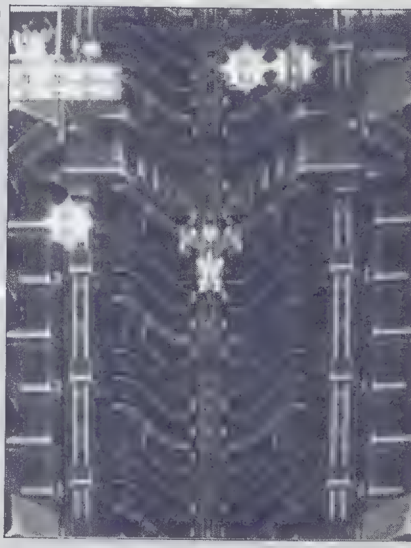


緑の正面の弾をコアに当てよう。

ておこう。
あとは、コア&カタパルトからの弾をパンチで消しつつ攻撃するだけ。あまり考える必要もないだろう。

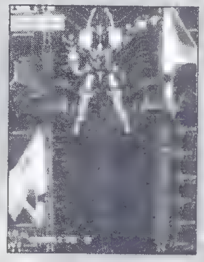
8面ボス 星獣王・タルカイザー

まず、ボスと対戦する直前



この3つのアイテムで赤に装備を変えよう。

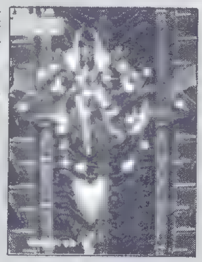
のところで、ショットを緑から赤に変えておこう。緑だとボス戦が長期戦になりがちなので喰らいやすくなる。
このボスは、まずボスの左右についているヨーヨーのようなものを優先的に破壊しなければならない。
たいていは、ボスは一番初めにヨーヨーを飛ばして来てくれるので、写真のように左側のヨーヨーに連射して撃ち込もう。意外にやわらかいので、ヨーヨーが戻るころには



ヨーヨーが来たらこのようにして撃つ。

壊せるだろう。
残った片側（もしくは両側）のヨーヨーを次に壊し、続けてボスの両腕を破壊する。
このときは、ボスの各攻撃をかわしながらの攻防となるが、これは個々に対応を見ていこう。

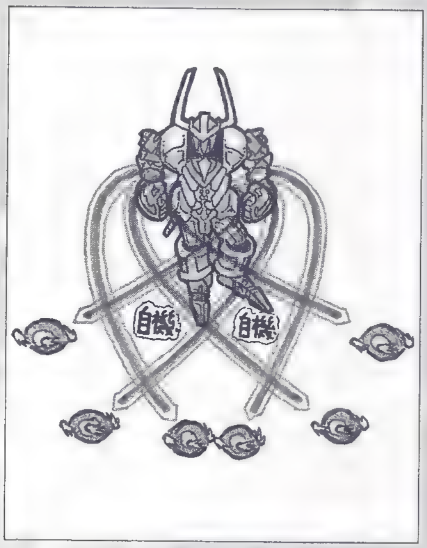
●通常弾連射
このモードのときは、バラ



近すぎたらパンチで消そう。それ以外は正面で撃てばよい。

まかれる通常弾の、常に真ん中のスキ間に入り込むようにしよう。ボスの動きをトレースしながら撃ち込むといった感じだ。

●ウェーブ連射
両手を大きく拡げてウェーブを出してくる。腕を十字に





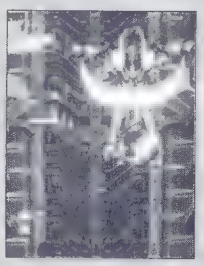
ただ避けるだけ。

組むのを見て左右にかわそう。

●円盤攻撃
これは図を見てもらおう。スキ間が大きいのでかわしやすい攻撃ではある。

●誘導レーザー
自機を狙ってくるので、動き出したらこちらも動いていれば当たらない。肩を先にツブそう。

●重力弾
ある程度、自機を引き寄せる。それ自体は別に大したことないのだが、この重力弾自体が当たり判定を持っているので非常にジャマだ。自機を



こんな混合攻撃がイヤすぎる。

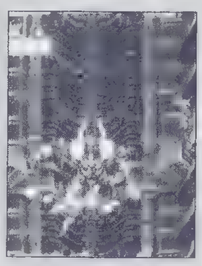
狙って飛んでくる。画面内に長く居座るので、ほかの攻撃との混合が怖い。どうしようもないときはボンバー覚悟。

●体当たり
足の先を光らせて自機に向かって突っ込んでくる。
この攻撃自体は何でもないのだが、ボスがこの攻撃直後



通常弾を出されるとキビシイぞ。

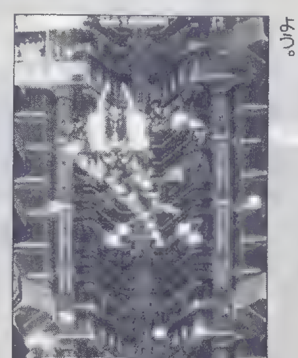
に通常弾を打ち出すことがある。
実はこれがこのボス最大のライバルで、ボスの両腕を壊すまでは、通常弾の弾数が多く、かわすのがムズイ。
上に逃げても追いかけられ喰らうし、パンチにも限界がある。
なので、ボスの両腕を壊すまでにこのモードに入られたら、ボスが弾を撃ち出したと



腕が残ってると弾数が多すぎるー

きにボンバーを使ってしまおう。
ここまで攻略通りに来ていれば、2～4発はストックがあるハズ。ボンバーモードならなおさら使える。

●両腕破壊後
両腕を壊してしまったあとは、もうあまり怖いものはな



こんな感じでパンチで弾消ししよう。

い。体当たり後の通常弾は、画面の下の端に下がってパンチで十分に処理できる量になっている。
あとは一連の攻撃の繰り返しなので、余裕をもって戦おう。ボスは時間の問題。クリアするだけならボンバーをボスに重なって使いまくって両腕を壊すといった乱暴な方法もあるぞ。

ボンバーモードを成功させよう

これで1周クリアとなるのだが、2周めクリアには、ボンバーモードは必須だ（と思う）ぞ！
2周めは一定の敵が撃ち返しを撃ってくる。1面のでかいザコの時間差撃ち返しや、3面のニセマジンガーの1発撃ち返し、4面のヘビの撃ち返しなんかに注意だ。知らないと1回は喰らうぞ。
最後にいくつか。まずこのゲーム2周エンドなんだけれど、実はその2周目をクリアしないと真のエンディングは見れないぞ。あと、完全に2周クリアできるのならば、そこそこカセイでおけばカンストしてしまう。がんばれ。

マジンガーZ グレンダイザーで2周クリアを目指せ！

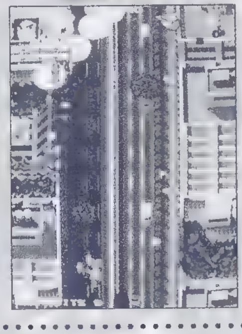
担当：ZER-K. M

グレンダイザーで2周クリアを目指せ！

このページではグレンダイザーを使用している人たちのために2周目のアドバイスを行おう。
なお、攻略はボンバーモードを前提に進めていく。

1面

2周目は基本的には特定の敵しか撃ち返し弾を撃ってこないので、1周クリア時にボンバーが少なかったら前半は使わずにボンバーを貯めていこう。



小さなザコ編隊は撃ち返してこないぞ。

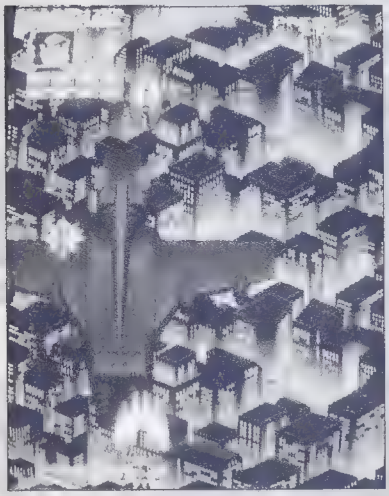
中ボス以降はボンバーを使ってガンガン進んでいく。
ボスは1周目より弾が速くなっているだけなので、注意して1周目通りにやればOK。

2面

スタートからいきなりザコラッシュが来るのでボンバーで一掃しよう。
中盤の大型機の所はボンバーを使わなくても抜けられるので、ボンバーが少なかったら節約するようにしよう。
ボスは弾のスピードが速いが、弾よけに自信がある人は1周目のパターンで大丈夫。

3面

ここから2周目の怖さがわかってくると思う。
まず、中ボスのニセマジンガーは、ボンバーで楽勝だが倒したときに撃ち返し弾が来るので注意しよう。
大型機の場所ではすぐに倒さずに両端の翼からの弾でアイテムを増やそう。
ボスは1周目と違って両端から弾を発射してくるので初めから真正面にいてボンバー連打で攻撃だ。このボスも倒した瞬間、撃ち返し弾を出してくるので注意。



別にボンバーを使わなくても大丈夫だ。



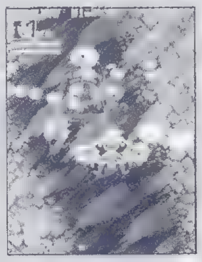
真正面でボンバー連打だ！

4面

かなり2周目でも難しい面なので、ボンバーモードをミスしないように気をつけていこう。
スタートから砲台地帯まで緑を取ってボンバー連打で進んでいき、次の5WAYを出す敵もボンバーで倒そう。
ボスはボンバー連打でやっつけること。

5面

ついに来た最難関の面。
この面はアイテムが出まくるのでスタートからボスまでガンガン、ボンバー連打で進んでいこう。



スタートからボンバーを使ってガンガン進もう。

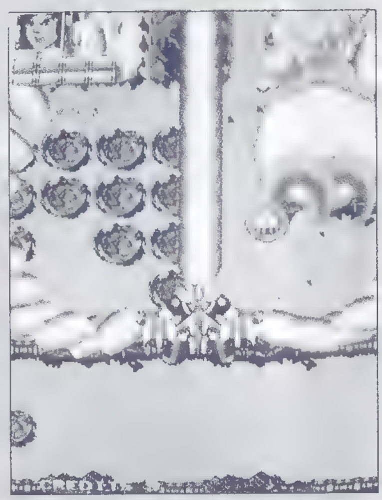
ボスは1周目とほとんど変わりはないので、火山で少しアイテムを取ったら1周目と同様のパターンで大丈夫。

6面

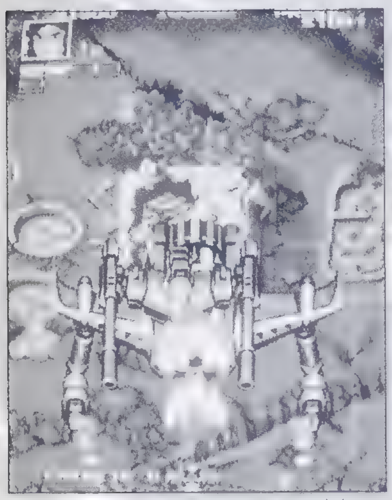
この面も撃ち返しと弾のスピードが速いのでボンバーで押しまくっていく。
中ボスのクラゲもボンバーで倒そう。
地上に出たら同じくボンバーで進んでいくこと。
ボスは1周目と同様にミサイルのハッチを残してアイテムを取って自爆までボンバーを増やそう。

7面

この面もボンバーで進めば問題はないが、高速スクロールの場所はボンバーを使っていても注意していこう。



ボンバー後の無敵時間が短いのでアイテムを取るときは注意だ。

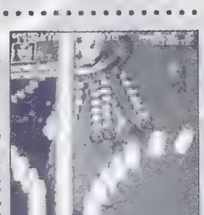


このように逃げられなくしてくるので注意。

ボスは突っ込んで来たときに両端から弾を連射して逃げられないようにしてくるので、そのモードになったらボンバー連打で壊そう。

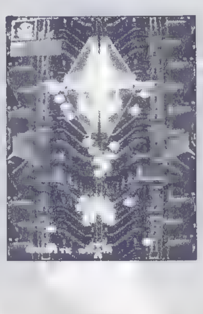
8面

ついに来た最終面。
この面もスタートからボンバーラッシュで押し切ろう。
中ボスの砲台はボンバーを使わなくても、内側の砲台を優先して破壊して右側から倒せば大丈夫。レーザーは画面中央の一番下にいれば2台ともかわせるぞ。



中ボスのクラゲもボンバーで一撃だ。

その後、コア前までもボンバーで抜けるのだが、その前に出てくる別のアイテムをなるべく取らないようにしていこう。
そしてラストボスのダルカイザーだが、ここまでにボンバーが5発以上残っていれば勝ったも同然。
しかし、2周目は出現直後からヨーヨーが弾を連射してくるので、出て来たらボス正面の一番下が安全地帯になっているのでボスの攻撃が始まるまでそこで待っていよう。
そしてボスが攻撃を始めたら、その位置からボンバーを連打すれば、クリアはできるはずだ。もし、ボンバーが足りない場合はヨーヨーを優先で攻撃して1周目と同じ方法で倒そう。なお、ボンバーは中央のレーザー部分をボスに当たり続けるように撃つのがコツだ。



この位置で攻撃するまで待っていよう。

これで君にも2周クリアの道が開けただろう。真のエンディングが君を待っている！

「バーチャ2を待つ前に！」今回から一部キャラおさらいだ！

Virtua Fighter

AM R&D DEPT. #2

©SEGA

バーチャファイター

連載攻略

君はスクープ記事を見たか！熱い想いを抑えつつ、またも向上委員会設立！今回はカゲ丸さ！

担当：〝2〟のカゲにメロメロの雪風

今はツラクとも〝2〟ではきっと…

カゲ丸向上委員会

対戦では弱くはないがツライカゲ丸。徹底した闘い方をしなくては生き残れない。それでもよいならついて来い！

葉隠流忍術師範（希望）の雪風

雪風「CPU攻略も一通り終わったし、後はバーチャ2を待つだけですね」
N.O「でも、対戦攻略って本誌じゃあまりやってないような…」
雪風「だってタイムアタックが激オモだし、ぼくのメインキャラカゲは一発屋だから連勝キツイし…一部じゃ悪役扱いですよ」
N.O「そうだね。ぼくのメインキャラもパイだからな」
雪風「それじゃデザートタンクでもやりにいきますか」
謎の声「待てえいーメインライターが甘えたこと言ってんじゃねいー」
雪風「ゲーその声は前々回アキラ向上委員会をやったぴぐさんじゃないですかー」
ぴぐ「雪風のカゲについては増刊でしかやってないじゃん。ツライけど弱くないんだからちゃんとやったら？」
雪風「うーんそう言えば、本誌でやってなかったっすね。2では旧キャラも残ってるって話だし、じゃ一緒にやりますか？」
ぴぐ「いやあーぼくはいそがしいからね（渾身の微笑）」
雪風「（ちっ前々回ので根に持ってるなぁ）そうですか。一人でやりますか…」

葉隠流奥義の書①

己の技を把握せよ！

カゲ丸で勝ち抜くには己の技のすべてを理解しなくてはならない。

まずは通常技、特殊技の使い所、スキの有無などをみていこう。

通常技編。

●弾拳・烈掌・散弾撃

（Ⓟ・ⓅⓅ・ⓅⓅⓅ）

カゲのパンチ系はほかのキャラより速いが、ウルフなどにくらべると当てにくい。連続技のⓅⓅとⓅⓅⓅは、ゆえに避けられやすく、投げを狙われやすい。弾拳は牽制などに使うが、ほかの技は単体での使用価値なし。使うのならⓅⓅⓅ↖Ⓚのほうを薦める。



しゃがまれたら以上。後は投げられるのみ…南無う～。

●地擂り弾、擂り蹴り

（しゃがんでⓅ、Ⓚ）

相手のⓅⓅⓅやダッシュからの投げを止めるのによく使用する。どちらの技も出るのは速いので、信頼性は高い。しかし、判定自体はあまり強いとはいえない。相手との距離に応じて、中距離ならⓀを、近距離ならⓅを使うように。相手の動きを止めた後の方策は後述。

●中蹴り

（↘Ⓚ）

バーチャファイターの中段蹴りは、アキラ、ラウ以外、当てたとしても、ほぼ反撃を受けるようなスキがある。カウンターで当てれば問題はないが、へたに近距離で使うと、全キャラⓅⓀや、サラのDジョイントパットなど、強力な技を当てた後、受けてしまう。最後の一撃なら関係はないが…使うタイミングが難しい技だ。



反撃を受けてしまう。



たとえ当てたとしても…、

●突き返し蹴り

（Ⓚ）

単なるハイキック。スキがありすぎで使えないじゃないかと思われているが、実は次のようなことに利用できる。

①ⓅⓅⓅなどのパンチ系を止められる。

②起き上がり下段キックを潰せる。

③対空技になる。

まず、①については対CPU戦でよくCPUがやっていただろう。ジャッキーのⓅⓅ⇨ⓅなどやサラのⓅⓅ↖Ⓚを連打する相手に先読みで出しておくとよい。ただし、ラウ



こんな感じで重ねると潰すことができる。

については斜上掌系は潰せても、斜下掌系は無理なので多用しないように。

②については色々な条件が必要ではあるが、特に、横転起き上がり蹴りを潰すことが可能である。当たり判定が存在しているので、よく他キャラはローキックやレッグスライサーで対応するが、密着した状態ならカゲはこの技でも可能だ。しかし、成功率は低いので参考程度にしておいてほしい。

③についてはラウの烈火小烈脚などに使うとよいが、水車蹴り、肘打ちがあるので無

理して使うこともないだろう。
結果として使用頻度は低いといえる。

●**飛翔蹴り・跳び踵落とし（大ジャンプと同時にⓀ・小ジャンプ同時にⓀ）**
飛翔蹴りはしゃがみガードできないので、今まではしゃがみ待ちするやつに使用してきたが、失敗した場合、サマーソルトや鉄山靠、着地後のスプラッシュマウンテンと代償があまりに大きすぎる。相手のしゃがみを誘う行動をした後で使用するようにしよう。これについても後述。飛び踵落としはラウの烈火小尖脚に似ているが、着地後のスキが大きいので、使用価値はあまりないといえる。

通常技で使えるものといったら以上のようなところだ。次に特殊技を見ていこう。

特殊技編

●**流影脚**（⇨⇨Ⓚ）
ご存じの通り、単体で使用すると見切られやすく、硬直が長いので意味がないが、実はカウンターで技を当てた後の追い打ち技として使える。一般的には、ⓅⓀや⇨Ⓟ弧延落で相手を投げた後などに使う。詳しくは後述。

●**水車蹴り**（⇖Ⓚ）
威力はあるが、サラやジャッキーと違い、ガードされると反撃を受けてしまうので多用は避けたい所。現在、弧延落で跳ばした後に使用するのが最も有効な使い方といえる。

●**回転地擂り脚・後転地擂り脚**、（⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ・⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ）
前転や後転の後、足払いを出すこの技、発売当初は使えたが、ガードされた後、確実に反撃を受ける上に、回転中にもやられ判定があるので、しゃがみパンチやローキックで簡単に止められてしまうのが難点。トリッキーに攻められても仕方がない相手には使わないほうが無難だ。

●**肘打ち**（⇨Ⓟ）
これがあるからこそカゲ丸は勝てるといってもいいくらい使える。しゃがみガードができないのでⓅの後などに使うと決まりやすい。


アッパーをガードしたら…、


すぐ肘で返す。いろいろとこんな感じで反撃可能だ。

また、ウルフやジェフリーでアッパースプラッシュを狙ってくる相手には、アッパーをガードまたは受けた後、目押しで入力すれば確実に返せる。そのほか、ラウの烈火小尖脚コンビネーションも斜上掌を出すときにこの技を出せばこちらが一方的に勝てるぞ（要目押し）。

●**旋蹴り（しゃがんでⓀ＋Ⓖ）**
リーチがある上に威力もある。ダウン技なので、その後、流影脚にもつなげられる優れ技なのだが、半面避けられた後はスキが大きいので投げ技は覚悟しなくてはならない。しかし、それを怖がっていてはいけない。起き上がりに重ねたり、Dジョイントパットや、ダブルアッパーをⒼキャンセルで避けて当てたりと、積極的に使っていこう。

●**旋風蹴り**（⇦⇦Ⓚ）
バク転蹴りのことで、ほかのキャラと判定、威力、スピードともにかわらない。
相手の技を先読みして、技を置いておくような感じで使うのがベスト。前転を混じえた攻めにおいても利用できる。


ミドルキックもこんなタイミングなら勝てる（要先読み）。

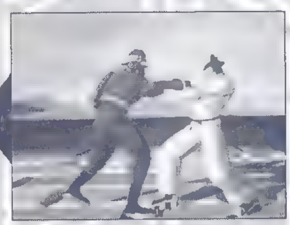
●**烈掌脚・散弾裏蹴り**（ⓅⓅⓀ、ⓅⓅⓅⓀ）
単体で使っても避けられて投げられるのがオチだが、弧延落で落ちてくる相手に当ててリングアウトに使うのが現在、最も有効な利用法といえる。両方とも最後の蹴りが中段攻撃に見えるが、実は上段判定なので要注意！うかつに単体で使うと投げられてしまうぞ！

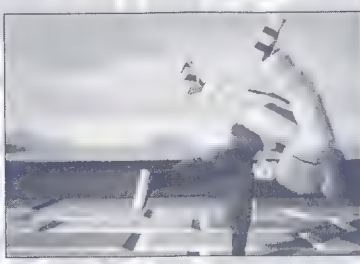
●**葉重ね**（ⓅⓀ）
中間距離での牽制に使うこの技。ちゃんとした連続技の上に、ダウン技なので非常に使える。これを当てたあとに流影脚をつなぐのがカゲ丸の肘打ち攻めに代わる新たな戦法の一つ。しかし、避けられてしまうと硬直時間が長いので、投げは覚悟しよう。使うタイミングが非常に重要だ。

●**散弾風神脚**（ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ）
カゲのコンビネーション技中、最も使える技。ⓅⓅⓅの後に一瞬、間をおいて旋風蹴りの高速版を出すので、相手が単なるⓅⓅⓅと間違えて、技を出そうとガードをときやすいので当たる確率は高い。
しかし、ⓅⓅⓅをしゃがんで最初から投げを狙われるとこの風神脚の入力が完全でも投げられてしまうので要注意。ⓅⓀや⇩Ⓟをおりまぜて使用することを薦める。

●**雷龍飛翔脚**（⇨⇨Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ）
前転からいきなり蹴りをあびせる技。見た目とは異なり、下段ガードしなくてはならないので初心者や、走って追いかけてきた相手、遠・中距離で立ち待ちをしている相手にいきなり使うと有効。しかしこれらの使い方は避けられることが多い。当たらなかったときはスキが大きいので、大ダメージを覚悟したほうがよい。この技の最も有効な使い方は起き上がりに重ねるのがよいだろう

●**影霞・刀霞・弧延落**（⇦⇨Ⓟ・Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ・⇦Ⓟ）
カゲ丸の特殊技投げ系で重要なのは弧延落である。それ以外の投げは見た目がよいが、威力があるわけでもなく間合いが広いわけでもない。だったら基本技投げの太刀を狙っていたほうがコマンドの制約がない分、早く反応できるだろう。影霞はⓅを当てといて


Ⓟを当ててから硬直中に入力。


すぐに投げる。軽いやつにはだめなときがある（当て方しだい）。

入力して狙う方法もある。意外と決まりやすい。
弧延落は投げた後にⓅⓅⓅⓀや⇨⇨Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚを当てて、リングアウトを狙ったり、着地すれすれで流影脚を当てて大ダメージを与えることができる。この技が確実に出せないようではカゲで勝ち抜くことなぞ夢のまた夢だ。


さて、なにを狙いますか…。

さて、技についてはこんなところだろうか？この通り、カゲは使える技はかなり少ない。では次に、どのように闘えばいいのか考えてみよう。

カゲ丸特殊技早見表

技名	コマンド	Gボタン押しっぱなし入力	攻撃判定位置
	ⓅⓀ	―	上　段
烈掌脚	ⓅⓅⓀ	―	〃
散弾裏蹴り	ⓅⓅⓅⓀ	―	〃
散弾風神脚	ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ	―	上段（※①）
肘打ち	⇨＋Ⓟ	○	中　段
流影脚	⇨⇨Ⓚ	○	下　段
水車蹴り	⇖Ⓚ	○	上段（※①）
旋風蹴り	⇦⇦Ⓚ	○	上段（※①）
旋蹴り	しゃがみ状態でⒼ＋Ⓚ	―	上段（※②）
浮身膝蹴り	⇩⇨Ⓚ	○	上　段
回転地擂り脚	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ	○	下　段
後転地擂り脚	⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ	○	〃
離旋腿	⇖⇖Ⓚ	○	上段（※①）
雷龍飛翔脚	⇨⇨Ⓖ＋Ⓟ＋Ⓚ	―	下　段
刀霞	至近距離でⒼ＋Ⓟ＋Ⓚ	―	上段のみ
影霞	〃　⇦⇨Ⓟ	○	〃
弧延落	〃　⇦Ⓟ	○	〃

※①中段に当たり判定を持つが、突き上げのみ
※②至近距離では攻撃モーションに対しては当てられる

葉隠流奥義の書②
相手を翻弄せよ！

カゲの対戦での闘い方はいかに相手をこちらのペースにひきずり込むかにある。
バーチャファイターでのペースとは、相手に自分が思っていた通りのガードをさせることである。例えば弾拳などを打ち、しゃがみガードをさせておいて、肘打ちや飛翔蹴りを当てたりすることなどだ。


肘打ちだけが頼り。必ずガードか当てるかしろ！

カゲはジャッキーのように上中下段に強力で多用可能な技を持っていない。そのかわり、上段に強力な技が集中してくれている。つまり、カゲの基本的な戦法とは、いかに相手を立ちガード状態にさせるかにあるといってよい。

葉隠流奥義の書③
下段ガードを崩す戦法

上段に技が集中しすぎているために、よくしゃがみガードで待たれる場合が多い。そういった時はとにかく揺り蹴りなどを出して牽制しつつ、①表のフローチャートのような攻めを行うとよい。
まず①が中枢となる基本戦法。中距離ぐらいから弾拳を出し、あらかじめ硬直中に→Ⓟを入力しておく。もし、相手が投げを狙っていた場合は相当タイミングがよくない限り、カウンターにはならず、ヒットまたはガードされる。


弾拳を出し相手の反撃を誘う。この時、すでに→Ⓟを、


そう５カウンターでヒット！流影脚をつないで南無〜！

この後は、フローチャート通り再度肘打ちを出すか、旋風蹴りを出して相手の反撃を潰しつつ間合いを離すことができる。ただし、パンチ系の技はタイミングによっては潰されることがあるので注意。もしカウンターでヒットした場合、もちろん流影脚で追い打ちする。旋風蹴りがヒットした場合も同じように追い打ちが可能だ。


置いておくだけでも意外と当たる旋風蹴り。

流影脚を出そうとして突き返し蹴りになったりする人は、なんらかの技が入ったあとⒼボタンを押し続け、ガードモーションが見えてから→→Ⓚを入力するようにすれば成功率は上がるはずだ。
この一連のパターンのどれかが入れば体力を半分ぐらい奪える。一度決めれば相手も立ちガードに替えてくるはず。


このタイミングで重ねておけば…、


旋蹴りでも潰せる。流影脚をまたもつないで南無〜。

それでも堅固にしゃがんでいる相手には③のように散弾風神脚を混ぜるとよい。投げを狙っている相手は裂掌や散弾撃と間違えて投げようとしてくらってくれる。②についてはしゃがみⓅやレッグスライサーを対応させようとする相手に使う。肘打ちは分かるとして、旋蹴り？と思った人が多いと思う。旋蹴りは通常は至近距離でもしゃがんでいる相手に当たらないが、攻撃モーションがついたしゃがみにはヒットするのだ。時々利用するとよい。とにかく、これらの技がヒットした場合は確実に流影脚につなげていこう。

葉隠流奥義の書④
立ちガードは攻めろ！

さて、しゃがみガードから立ちガードにさせたら半分はこっちのもの。葉重ねから肘打ちをつないで攻めたり、ダッシュからの投げを狙うことも容易なはずだ。ここでよく近づくとしゃがむ相手がいるので、一度立ちガードに替えたからといって上段ばかりで攻めるのではなく、しゃがみ用のパターンもちゃんと活用するように。上段ばかりだと投げられる時がある。それ一発で流れが変わることもあるので要注意だ。


Ⓟが入ればここまでつながる。もちろんダウン技だ。

葉隠流奥義の書
投げこそが勝利への近道

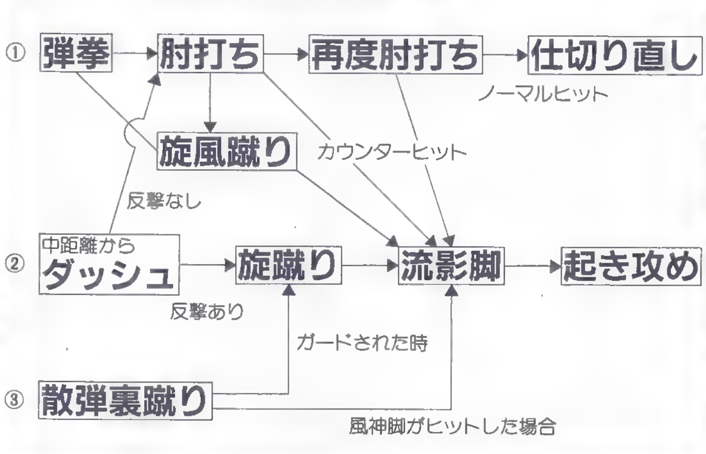
さて、相手のガードをコントロールできるようになったら、次は投げを極めてほしい。
カゲの投げはしゃがみ状態の相手を投げることはできない。当然、相手を立ちガードに誘っておいてダッシュからいきなり投げるのが基本となる。しかし、ダッシュからの投げは見切られやすいので今となっては時々しか使えない。その他の投げの狙い方として次の2つがある。
①相手の技をバックステップなどでかわして、相手の戻りモーションを投げる。
②⇩Ⓟや、Ⓟを当ててからその硬直時間を利用して入力し、そのまま投げる。
①は高等テクニック。あらかじめ相手の技を予測しておき、来ると思ったらバックステップ。かわせたなと思った時点でⒼボタンを押してバックステップをキャンセル。ダッシュで近づいて投げるというもので、ラウの斜下上系連続攻撃やアキラの側腿・裡門攻め、ウルフ、ジェフリーのローパンチ→アッパー攻めに有効だ。②はちょっと特殊で、ⓅⓅⓅなどを⬇Ⓟで潰した直後に投げてしまうもの。距離が離れてしまう場合もあるので、そういう時は揺り蹴りに切り替えよう。


Ⓟを当てて、そのまま入力していく。この距離ならOK。

弧延落でリングアウト！

投げはできればすべて弧延落を狙ってほしい。カゲの投げの威力はウルフたちのよう

表①　しゃがみ待ち対応表



に強力なものではない。しかし、一発逆転を狙うことができる。そのためには弧延落を使わなくてはならない。弧延落で投げた後の対処は表②にまとめてあるので参照してほしい。

表②　弧延落の選択

弧延落
- 着地際に流影脚（威力重視）
- 水車蹴り　③
- 雷龍飛翔脚②
- 散弾裏蹴り①

（リングアウト狙い ①②③の順に長い）

葉隠流究極奥義

起き上がり攻めについて

起き攻めについては以前説明したと思う。では、カゲ丸が起き攻めを行う場合どう対応するかをここでは述べておこう。

●回転起き上がりの場合

間合いを開けようと回転起き上がりを相手がしてきた時は、写真のモーションで雷龍飛翔脚を出せば必ずヒットする。流影脚でもよい。

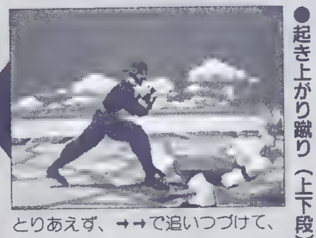
●横転起き上がり



ム！回転で距離をとろうとしているでござるな！逃さん！

●起き上がり蹴り（上下段）

起き上がるまで➡➡で追い、起きた瞬間投げを狙うか、旋蹴りを重ねればOK。反撃が怖い人は早めに突き返し蹴りを出すという手もあるが、得策とはいえない。



とりあえず、➡➡で追いつづけて、



投げる！南無〜。



フッ逃れられぬでござるよ。南無ウ〜！

●横転起き上がり蹴り

バックステップでかわして再度近づき、投げるか、雷龍飛翔脚を当てる。角度によっては旋蹴りを重ねるということもできる。



まずバックステップで避けて、



すぐダッシュで近づきこのモーションを…、



投げる！南無〜う南無う〜！

素直にガードするか旋蹴りまたは突き返し蹴りを重ねる。一度かわせるのなら起き上がり蹴りと同じでもよい。



このように重ねれば潰せる。

●スプリングキック

一度ガードしてから旋蹴りでOK。スプリングキックに



このあと反撃可能。修業が足りんな。

は完全にすきがあるので余裕で当てることができるはずだ。ただし、投げるのは少々難しいようだ。

以上でカゲの対戦攻略を終えるわけだが、ここではっきり言っておきたいことがある。私自身、本誌では一度も弱いとは言っていない。ただツライキャラだとは言ってきた。

負けるも負けないもすべては君のカンと正確な操作しだい。今から精進し、バーチャ2に備えよう！

巨大化クイズ 私は誰でしょう？〜解答編

8／15号のバーチャファイターカメラマン養成塾の「巨大化クイズ」の解答編です。北は北海道から南は沖縄まで全国各地から届けられた応募総数は1300通（多少誇張アリ）。本当にたくさんのご応募ありがとうってなわけでさっそく解答に入ろう。

まずは①。これはさすがに簡単だったかな。正解は「2P側ジェフリーのデコ」でした。

②はカゲかパイかで悩んだ人が多かったみたい。正解は「カゲのうなじ〜腰＋覆面のヒモ」です。パイの服は首のところがピッタリとしてるんだけど、写真を見ると首のところが開いてるね。というわけでこの人はカゲでした。

③ですが出題者も“こりゃ難しいぜ。正答率も1割あれば上出来だな”と自信タップリだったのに、はからずも半数以上に正解されてしまい無念です。正解は「2Pウルフの左腕」でした。画面の右端にチラッと見える赤い部分がウルフの鼻なんですねぇ。

④はクイズというよりもウケ狙いでした。使わない予定だったんですが編集部で意外とウケがよかったので…。正解はもちろん「ウルフの胸板から生えたジェフリーの顔」ですね。

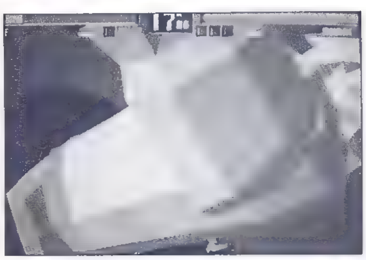
VF2も出ることだし、また養成塾も第2弾ができるといいなと思ってます。いいの、自分が楽しいからやるの。やめろといわれてもやるからな。



①こっちはカゲ。首のところが開いてる。



②こっちはパイ。首のところがピッタリしている。



③ダウン攻撃のエルボーのアップでした。

逆走だあー第３弾、やるなら死ぬ気でやれ！

上級編

DAYTONA™ USA

普通に走っても難しい上級コース、ここを逆走しようというのだから気合を入れないと一生無理って話も。

担当：亜音速の気孔師（ドリフターズ）　ずるずる

残るは最難関の上級コース！

最近のデイトナUSAの状況を見てみると、圧倒的に中級コースをやっている人が多い。

通信対戦で乱入しても走るのは中級ばかり。そのせいもあってか、中級コースの強者があっちこっちのゲーセンにいるようだ。

その数には及ばないが、初級もそれなりにやっている人が多い。やはり、簡単というところが好まれているようだ。

上級はというと、やはりみんな避けているようだ。

やはりあの長さがモノをいっている。

コースレイアウト的にはそれほど難しいものではないのだが（オイオイ！）、1回のプレイで2回しか同じところが練習できないということが、一番の障害となっているようだ。

「う～ん、一応はやっているんだけど全然上達しないんだ」なんて人がいっぱいいるはずだ。単純に初級を比べると4分の1しか練習できないのだから。その4倍はお金を使わないと…。これはやはり苦痛と言わざるを得ない。

そんな状態でこの上級の逆走をやろうというのだから。一筋縄ではいかないぞー

まずコースを知る

何はともあれ、やはりコースの暗記が必要。

ある程度やっている人ならその場所を思い浮かべることができるが、それほどやっていない人にとって、いきなり覚えろというのはきついかもしれない。でもこれが完走への近道。これさえなんとかすれば半分以上攻略したといっていいだろう。

今回もコース全体図をドーンと載せた上で、キーポイントとなるところをピックアップして、写真でそこを紹介する。

ここで大事なのが、この写真。モノクロで少しわかりにくいかもしれないが、その絵を目に焼きつけてほしい。

目をつぶってもまぶたの裏にその絵が浮かぶぐらいに。

そしてコースを見ていく。するとそのポイントにくるとホラーその場面が目の前に！これがイメージトレーニングだ。あとは実際にプレイしてみて、出てくる誤差を確認していくとその記憶はより一層はっきりしたものになっていくぞ。

これを繰り返していくことが、上達していくコツである。

さあて、大マジで上級コースを逆走しますか。





最初からきついカーブ。減速！



アクセルオフで進入していこう。



ブレーキで減速しドリフトで。

気を楽にして1つずつ覚えてりこう

いきなり全部覚えるのは至難の業。そんなに記憶力があればこの本がいらなくなっちゃうからね（困るー）。

それなりにコースを覚えることから始める。あの辺にヘアピン、あの辺に登り、あそこに見えないカーブって具合にね。コースが長いから思い出しているうちに通過することもあるので、あまり細かくはしなくていいと思う。

あの辺にきついカーブがあるって程度でいい。

そんなイメージができるようになったらとりあえずプレイしてみよう。

すると予備知識がある分、無理な走りはなくなってくるはずだ。

まずはこれが進歩その1。

「うーん、もっとよく知っておかないとダメだー」

と思えるようになったらこっちのもんだー

やはり難しいコースを攻略するのだから、それに耐えうる精神力も必要。それを養うためのレッスンがその1だったのだ。

その2は、各部分をクローズアップし、より確実なものにしていく。それに役立ててほしいのが、今回のコース図に付属している写真だ。

ゲーセンでプレイして、家で本を見る。この繰り返しをすることで記憶がより確かなものとなっていく。

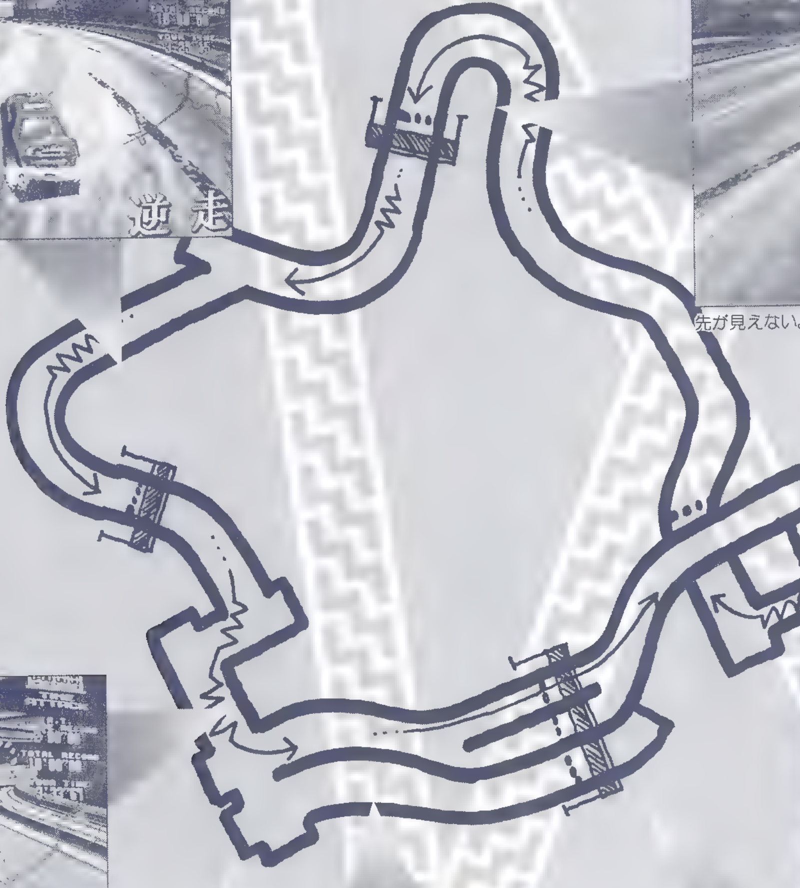
それで養った記憶をひまなときに目をつぶって思い出してみる。すると動く映像が出てくるはず。あとはそこでプレイしてみる。これぞバーチャルリアリティーだー



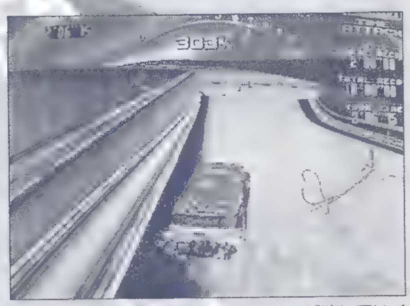
軽く減速し、ジェフリー前通過。

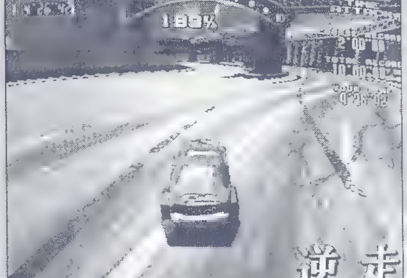


先が見えない。思いり減速！




アウト側から入り直線的に走る。


下だったところで減速していく。



逆走ならピット作業なしなのだ。



ガンと減速していく。壁に注意。



昇って橋を渡れば1ラップ終了。

理論値を2分55秒に設定、
そして2分56秒台へ…

DAYTONA™ USA

中級T・A編

中級コースを走っている人は多い。
そのトップレベルは2分55秒台後半。
このレベルに挑戦するぞ！

担当：亜音速の気孔師　ずるずる

まずは理論値を高める

4周することで、そのトータルのタイムを競うのがハイスコア争いなのだが、そこには必ず可能性への挑戦が存在する。

ハイスコア争いの上での可能性というのは、どこまで極めることができるか。その可能性がある限り、ハイスコア争いは続いていく。

これを支えているのが理論値である。実際に出せる値とその理論値との差が可能性ということになる。

この心の支えともいえる理論値を上げることから始める。

上げていく方法として、とにかくべらぼうに速く走れたという1ラップを出してみる。それが出せればそれを3倍（1周目は別計算）してみればいい。そうすればトータルタイムが出る。これが理論値である。実際のタイムとどれだけ差があるかな。この差が可能性ということになる。

さらに上げていく方法として、1周を3つに分けるものがある。そう、チェックポイントごとにタイムをチェックする（DXシングルタイプでは途中ラップが出ないので不可能）。

とにかく1周の3分の1だけでも速く走る。そして出たものを足していくと、1周においての理論値が出てくる。

これを3倍してやれば、より究極な理論値が出てくる。

ここまでやり出すと記憶だけではついていけないので、メモ帳などを持つようにするといい。出たタイムをすぐメモし、それを目標とする。

「自分との戦い」がここから始まる。まず自分に勝ってからが本当の勝負だ。

こうすることでより自分の欠点も見えてくるし、いいところも見えてくるぞ。これで発射台は出来たぞ。

今回の攻略は、前号の攻略を部分的に見直し、より速く走れるようにする。

よりレベルは高く、自分も高くしていこう。

ヘアピンを見直す

ヘアピンの辺近は、連続カーブ地帯。気の抜けないところ。その最後にあるのがヘアピン。より緊張するレベルへ登ろうというのだ。

見直しは基本的にはライン。

以前のラインでは、ヘアピンに入る前は、コースを直進している状態から進入していたところを、その状態になる前にヘアピンに突入しようとするもの。

イメージとしては、コースを外へ向かっているところからハンドルをガンと切るというものだ。

これにより、ヘアピンに対して易しい角度、速度で入っていける。スピンしにくくなる効果もあるようだ。

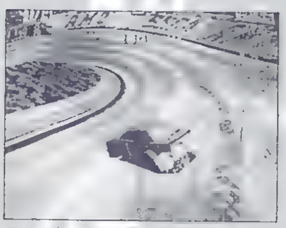
これによりヘアピンをなんと280km/hで抜けられるようになる。

さらにヘアピン出口では、290km/hも可能になる。

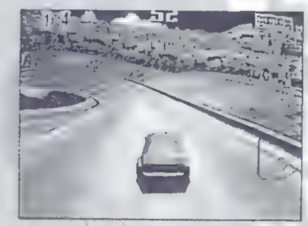
ただチェックが間に合わなかったことが1つ。ヘアピンを275km/hで抜けたほうが立ちあがりの速度が高いことがあるので、要研究かも。



前のカーブから強引に斜めに走っていく。
減速終了地点が一番アウトになるように。



それインへ突っ込み開始！



ラインを外へズラしつつ…



手前のカーブを抜け…、

最終コーナーを見直す

ヘアピンがより高い速度で抜けられるようになったため、最終コーナーの進入もより高度なテクニックが必要になってきた。

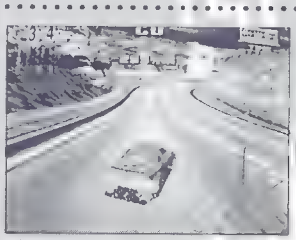
ここの見直しもライン。内容はヘアピンと同様で、直進する部分をなくし、ラインを変えつつ一気にコーナーに進入しようというものだ。

進入時の速度は、数km/h上がり、325km/h以上になることも。ここから300km/h弱にする。すると前よりもブレーキを踏むことになる。

これで出る影響として、車がインを向きすぎるという点。

ラインの変更は、これを防止するためでもある。





ポイントへ来たらインへ！



どんどん加速していき、



滑らかにラインをズラし…、

ザコだからとて気を抜くな！

ジオ・ストーム

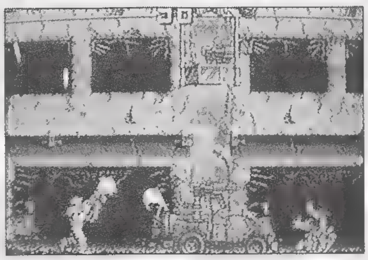
ボスになったら気を抜いてもよい（と思う）。

担当：TKO

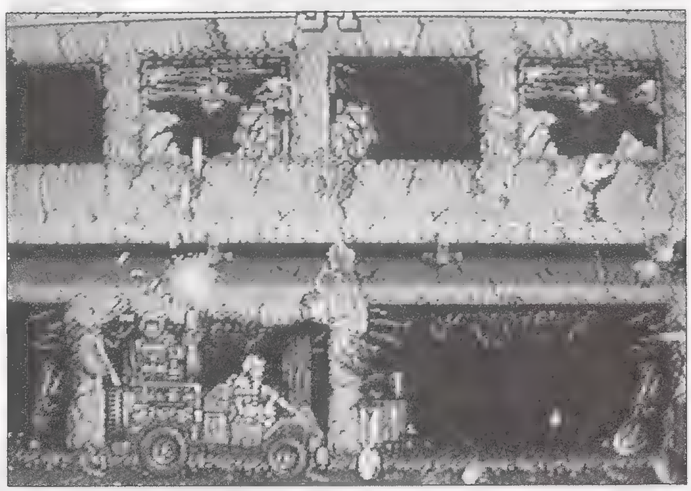
今回はラスト4～5面の攻略ポイントの解説だ。
後半面になったとはいっても、相変わらず怖いのはザコによる突然死だけ。
前半同様、ボス戦はあっけないほど楽に勝てるので、そこにたどり着くまでは絶対に気を抜かないようにしよう。

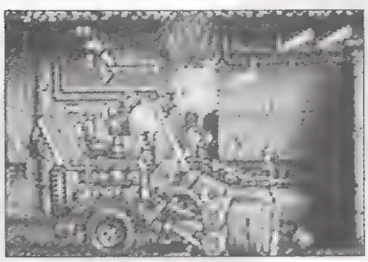
4面開始時

スタート時、いきなり乗り物が二種類も用意されている（滑車とジープ）。


滑車よりも、ジープのほうが使いやすいぞ。

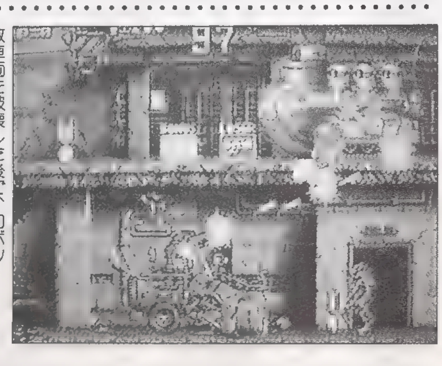
どちらに乗っても大差はないように思えるが、滑車だとたどり着くまでにザコに撃たれてしまうことが多いので、ここは迷わず下にある機関砲を搭載したジープに乗ろう。
うまくダメージを避けていければ、ジープなら滑車では進めない先まで使用することができるという利点もある。
ジープに搭乗する際には、いきなり走り込んで乗ろうとするとザコの弾に当たりやすいので、ザコ兵士が窓から出そろったところを射撃で一掃してから、ジープの前部で垂直にジャンプして乗るようにしよう。
先へと進むと、ザコ兵士が上の窓および、下段から走り寄って弾を撃ってくる。
下段の兵士は機関砲の火線が合わせにくい上に、照準を合わせている最中に下段と上段から同時に撃たれてダメージを受けてしまうことがある。
そこで、下段兵士はジープで轢き殺しつつ、機関砲は上の兵士を優先して撃つようにしよう。
これは、ちょっと先に進むと出現する、上空からミサイルを発射してくるロボットに対しても同様だ。
ビルの破壊と同時に現れる火炎放射車両は、画面左端から撃ち込めば全く問題ナシ。

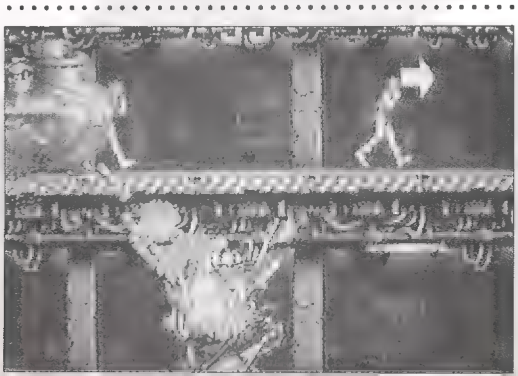

火線は上へ集中しよう。


ロボットは、下へ行かせないように。撃ちにくくなる。

建物内部に進入後

上段に武器および得点アイテムと、下段には搭乗できるミサイル兵装ロボットが置いてある。
あと一撃でジープが壊れそうな状況にある場合は、即座にロボットに乗り換えてしまおう。ただし、耐久力が残っているのなら話は別。
そのまま乗り換えずに進んでいくほうがいいだろう。
また、中途半端に耐久力が残っている場合（このケースが一番多いと思う）、ロボットが消えないように画面をスクロールさせて、敵のミサイル車両を出現させる。
計2台を出現させ、それらをジープで撃破した後、改めてロボットに乗り換えよう。


敵車両を破壊した後で、ロボットに搭乗しよう。


無理にでも救いに行く場合は、左から来る敵車両に注意。

なお、ここで捕虜になっている小娘は無視して進んだほうがいい。無理に助けようとすると、搭乗のスキに撃たれて死ぬ場合が多い。死なずに進めばいつかはカンストしてしまうのだから、ここで無理をする必要はないぞ。

戦車に乗って上へ…

戦車に乗っている状態では死ぬ要素は一片もないが、問題は二脚歩行するロボットを破壊して進んだ直後。

ここで戦車は自動的に壊れてしまう。壊れた直後に出現するパワーアップアイテムをすぐに取り、そのまま右側のザコ兵士を倒して画面中央の乗り物に搭乗しよう。

ここでは、真下に進んでから乗るよりも、斜め前からジャンプして乗ったほうがいい。

いったん搭乗したら、最初に上方向の敵を一掃した後に、下のザコを右から左へと搭載機銃でなぎ倒そう。

乗り損なった場合は、地上→上方向の順にザコ兵士を一掃しつつ、横の高台に乗っている兵士の火線の死角に入ろう。そのまま大型二脚歩行兵器に撃ち込み続けて破壊。

そのまま右上と左右から現れるザコ兵士は出現即射殺。

特に右側から現れる兵士に注意しよう。

ボス直前・ビル側面のエレベーター

エレベーターに乗って進むほうが安全だが、右側ビルにパワーアップアイテムが出現するので、右側を撃ちつつアイテムが出たらすぐに飛び移る方法でもいいだろう。



無難に進むのなら左、アイテムを拾う場合は右側ビルへ。

最初から右側ビルに飛び移って進む場合、完全に上のフロアを破壊してから進もう。隠れているザコ兵士に移動した瞬間に撃たれてしまうことがあるからだ。

ボスの一部を壊す場面で、壊れた直後にビル3F（?）から耐久力のある赤いザコ兵士が突然出てくるが、これも出現即破壊。

右側ビル最上部にさしかかる直前に、左側からホバー機が現れる。

赤いバイク兵士が飛び出してくるが、そのバイク兵が弾を撃った直後、こちらも撃ちながらジャンプして、右上の滑車に飛び乗ろう。

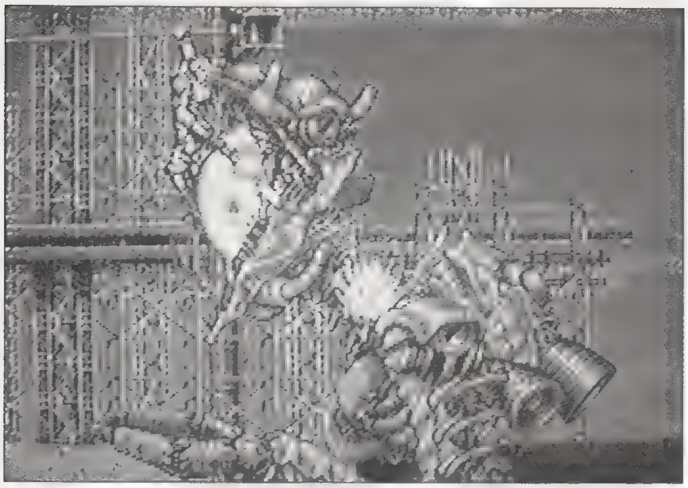
後は滑車に乗ったままホバー機に対して撃ちこめばOK。

一番ラクかも?4面ボス

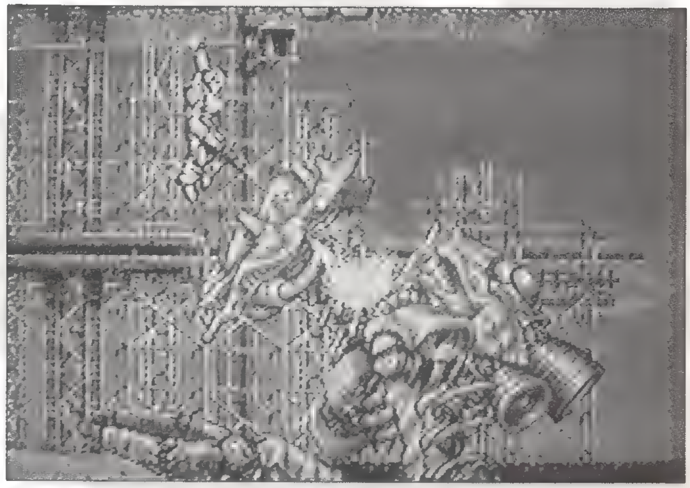
レーザー攻撃は、各ポッドの隙間に入って射撃を続ければOK。

アームでつかまれた場合は、あわてずにレバガチャをすれば振りほどくことができる。

ボスが前進してきたら、建物上部のワイヤーの最前部につかまったまま、斜め下にむけて射撃を続けよう。



レーザーを撃つ前兆を見せたら、すぐ下段に降りて撃ちこもう。



モードが変わったら、上で撃ち込みつつレーザーを誘導。

ボスが口を開けたらレーザー攻撃の前兆なので、口を開けたのを確認してから建物下段に移動して射撃を続ける。

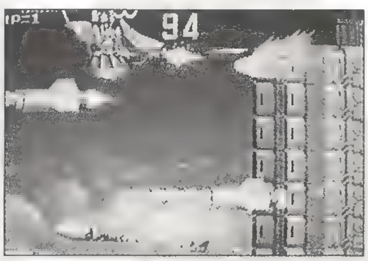
レーザー攻撃が終了したら、すかさずワイヤーへと移動し、以上の行いを繰り返せば4面ボスは終了だ。

5面いきなり窓からスタート

飛び交うザコをなぎ倒した後に、しばらくするとミサイルが画面右から飛んでくる。

ミサイルが飛んできたら、画面の一番上で右側に水平射撃を続けていればOK。

固定画面になっても、そのまま射撃を続けよう。



ミサイルは、この位置で水平射撃で落とそう。

建物に進入後

最初にザコが上、下、上と出てくるので、順に撃破。

なお、ここではハシゴでしか上方向には移動できないので、注意してほしい。

ここでの問題は、ザコの直後に現れる二脚歩行ロボット。

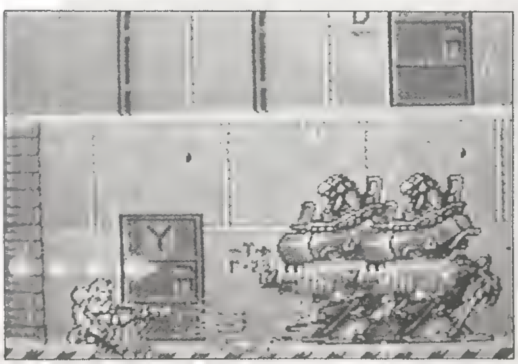
2台同時に出現するが、出現パターンがランダムになっている。

基本的には2パターンあるので、それぞれの場合で解説しよう。

●同じ段に2台出現した場合

これは完全なラッキーパターン。

この場合は、ロボットと同じ段に移動し、レバー真下でしゃがみながら撃ち込んでしまえばOKだ。



同じ段なら、しゃがんでいれば絶対当たらない。

●上と下、それぞれの段に出現した場合

まずは、上段に位置するロボットの火線の死角（写真参照）に入って、その場でしゃがむ。

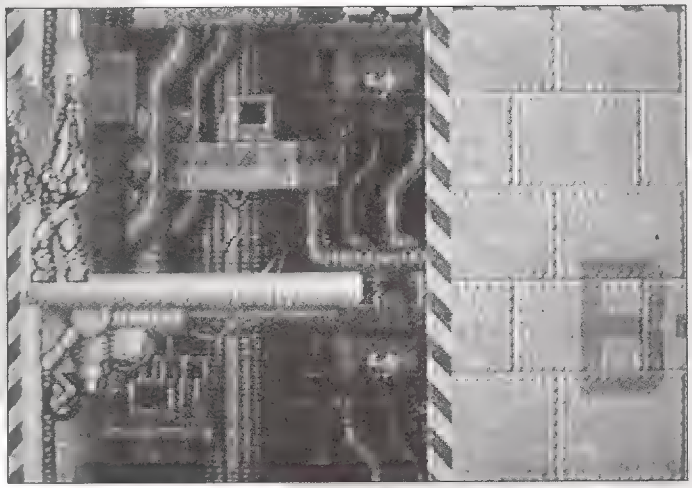
そうすると、上段のロボットはあらぬ方向へと射撃を続けるので、そのスキに下段のロボットに対して撃ち込んでしまえばOK。後は上段のロボットを破壊して先へと進もう。


上段の火線を誘導している間に、しゃがみ射撃で下段を破壊。

なお、破壊したロボットの片方は乗り込むことができるようになっているが、下段に2台出現した時だけは両方とも壊れてしまうようだ。
　この後、続けて2台の二脚歩行ロボットが現れるので、ロボットに乗れた場合は特に問題はないが、乗れなかった場合には前述のパターン同様に対処しよう。

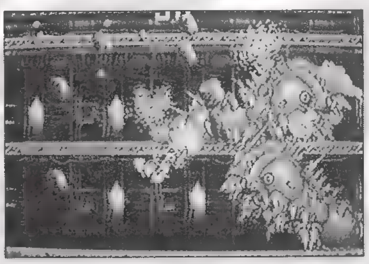
下降エレベーターにおけるザコへの対処法

最初に捕虜が落ちてくる右側へと移動し、下からくるザコ2体に対して掃射。
　直後に上から降ってくるザコ兵士2体を落下中に倒した後、捕虜が落ちてくると同時に四方から現れるザコを倒しつつ左へと移動。
　そのまま右から降ってくるザコ兵士2体を倒したら、画面左端にくっついて射撃をし、上から降りてくるレーザー（トーチ？）発射機を、出現前に破壊する。
　これを忘れていると、同じものが右側から現れるので、挟まれて死んでしまうので注意しよう。
　地上に降りると同時にザコが1匹落ちてくるので即射殺。
　直後にレーザー発射機が左下および右上・右下から現れるので、まずは左下の発射機を破壊。そのまま右へと移動し、右下から現れる発射機を破壊してそのまま右へと抜けてしまおう。


ここで上へ撃ちこみ、レーザー発射機を破壊。絶対忘れるな！

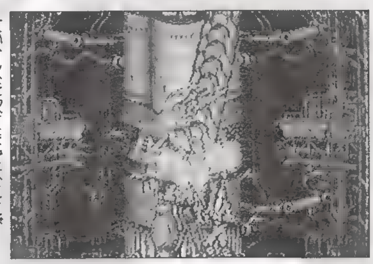
ラスボス直前・生物兵器の渦

滅多やたらと武器やパワーアップアイテムが出現するが、絶対に取ってはいけないのがレーザー。
　ブースターを取った場合、火線を集中できないのが致命傷になることが多い。必ずファイヤーもしくはスプレッドで進もう。ブースターを取ったら、連射しながら一気に進もう。
　ザコをなぎ倒しながら進むと、メカニックなイモムシが上下から現れる。
　武器が残っている場合は、同じラインで一気に撃ち込んで壊してしまえるが、ブースター終了後にノーマルショットに戻ってしまった場合などは、ある程度撃ちこみつつ、突っ込んでこられたら下段天井に張り付いてやりすごそう。
　あとは、これを繰り返せばOKだ。

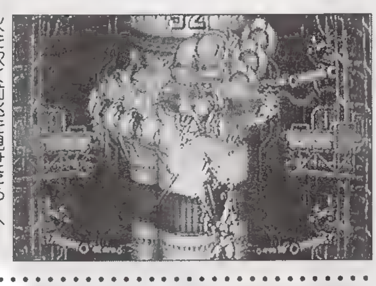

撃ちきれずにイモムシが2匹つっこんできたら、ここで回避。

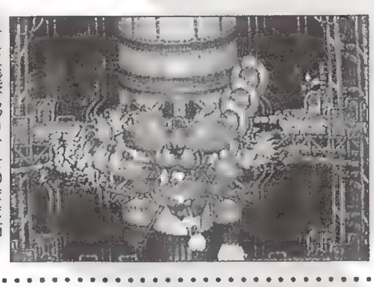
本当にラスボス？ファイナルステージ・ボス

画面中央より少し右寄り（写真参照）で上方向に対して射撃を続ける。
　この位置はボスの肉弾攻撃が全く当たらないので、ボスが火を吹く前兆を見せるまではここで位置を固定して撃ち込み続ける。


一応、火を吹くまではここが安全地帯。

画面両端で火を吹いているザコをボスが収納したら、これはボスが火を吹いてくる前兆なので、すかさず画面左の上段に移動、そこからジャンプして火炎を飛び越す。
　火を吹き終わったら再び所定の位置に戻り、射撃を続ければOK。
　ここでボスはいったん壊れるが、残骸は散り際に腕で攻撃してくるので、遠くから撃ち込んでいよう。断末魔の残骸を撃ち込んでいると得点が入るからだ。最後に画面中央からせりあがってくる残骸に対しても撃ち込むことを忘れずに。
　以上で5面ボスは終了。そして2周目に突入だ。


火を吹く前兆を見せたら…、


ここに飛び移り、そのまま右へジャンプして逃げる。

一周以上できるようになったら…

2周目以降は、攻撃速度がやや速くなる以外は出現パターンが同じなので、カンスト目指して頑張ろう。
　また、余裕で1周以上できるようになったのなら、ザコの動きなど、普通にプレイしていたら気がつかないような部分にも注目してみよう。
　たとえば、1面ボスには自機がぶら下がれたりするし、2面最初の対空車両は、しばらく放っておくと兵士が降りてきて手榴弾を投げてきたりする。
　そういった細かい動きも、見逃さずにプレイしてほしい。


こういう細かいところにも注目してほしい。

基本が大切？

初級に挑戦しよう！

リッジレーサー2

©㈱ナムコ

決して高いスピードと言えない初級だが、意外にこのスピードが難しさを引き出している。

担当：亜音速の気孔師　ずるずる

初級も意外に面白い？

どうしても最高峰のT.T.をやりがちだが、初級だってそれなりにやりがいはある。

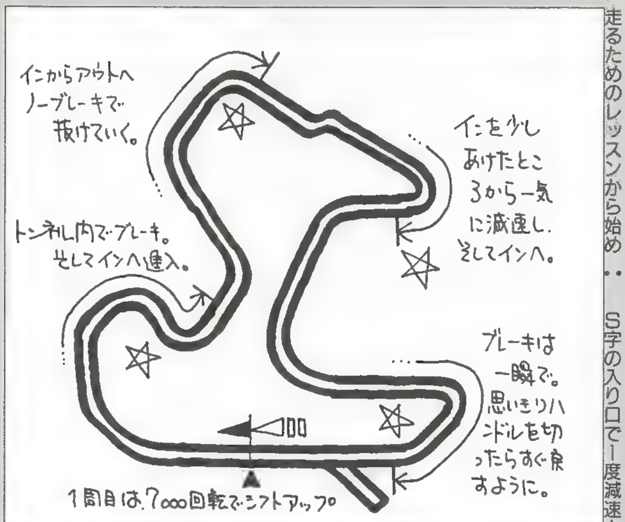
速度が低く、大きな変化が少ないのでイマイチ迫力に欠けるが、いざタイムを狙ってみると、その幅（トップスピードと、コーナー通過時との差）の少なさにかなりの緊張感を覚える。

T.T.と比べると、テクニック的には落ちてしまうが、速度の変化が少ないということが、どれだけプレッシャーになるか。

「な〜んだ、すぐ速く走れるじゃない」

と感じるのは錯覚。実はそこからがこの初級の面白いところなのだ。

確かにやることは少ないが、ミスなしで走らなければ、タイムを狙えない。まずは速く走るためのレッスンから始めるとしよう。



覚えるところは4カ所

要は減速するところをビシッと覚えてしまえばあとはラインだけ。

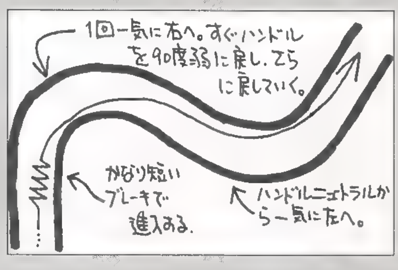
そのラインと減速ポイントを図で把握してほしい。

ライン通り走れればOKなのだが、このゲームには敵車なるものが存在する。これがけっこう厄介。後で説明するが、敵車には3パターンほどの動きがあるので、それに合わせてラインをとる必要があるのだ。

細かいところはそのときに説明するとして、主な4つのカーブについて曲がり方、ラインのとり方を見ていこう。

トンネル直後のS字カーブ

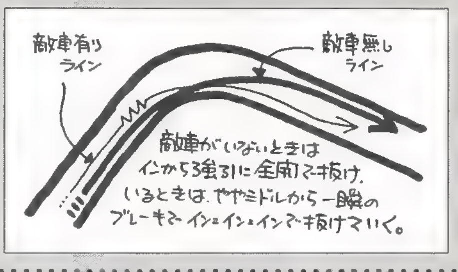
S字の入り口で一度減速をし、インからインへ走り抜けていく。



速度が遅いので、強引にインから入っていってもいい。ただ注意することとして、S字の真ん中、切り返しをするところでは、なるべく早くハンドルを戻し、少しでも加速できるようにする。

海岸へ出る連続カーブ

1つ目は問題なくインから。2つ目を減速せずに抜けていく。ラインはインからアウトへという感じ。ハンドルを戻しつつアウトにふくらんでいくのがベスト。

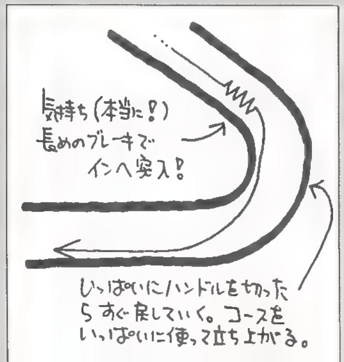


ヘアピン

一番きついカーブだが、速度が遅いので、かなり短めの減速で足りる。

ラインはインから少し離れたところから入る。やや手前で減速するのがポイントだ。

ハンドルは切りっぱなしではなく、戻すようにする。

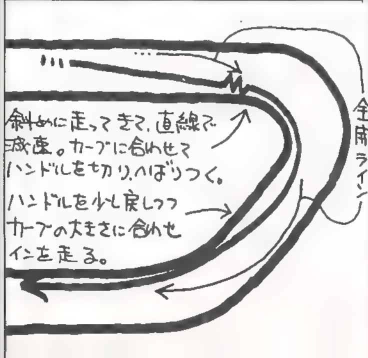


最終複合カーブ

2つのカーブを1つとして抜けていくところ。

速く走るためには、イン側の壁をなめるように走りたい。

ライン的には、ややインから離れたところから入り、弧



の大きさを考え、ぶつからないように抜けていく。

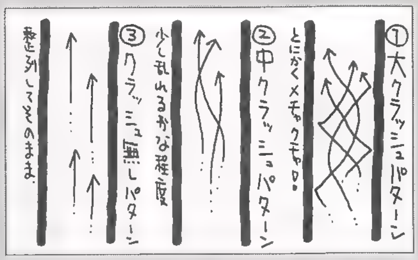
もちろんこのとき、減速は必要。ここもやや早めがいい。

減速するとタイヤが鳴るのが普通なのだが、たまに鳴らないことがある。このとき、ややラインはふくらむが、速度的に速い。これができるといいのだが。

3つあるパターン

微妙に変化はあるものの、敵車の出現パターンは、大きく分けて3つあることがわかった。

3つのパターンの違いは、1周目の前半で見分けることができる。が、それは走りながら。最速のラインを走りつつそれを見分けないといけない。



なぜ見分ける必要があるかというと、単にタイムを狙うため。タイムを出すには、ミスが許されない。ミスをなくすためには、敵車の出現を覚えないといけないからだ。

とくにコーナーでの敵車の出現がネックになる。

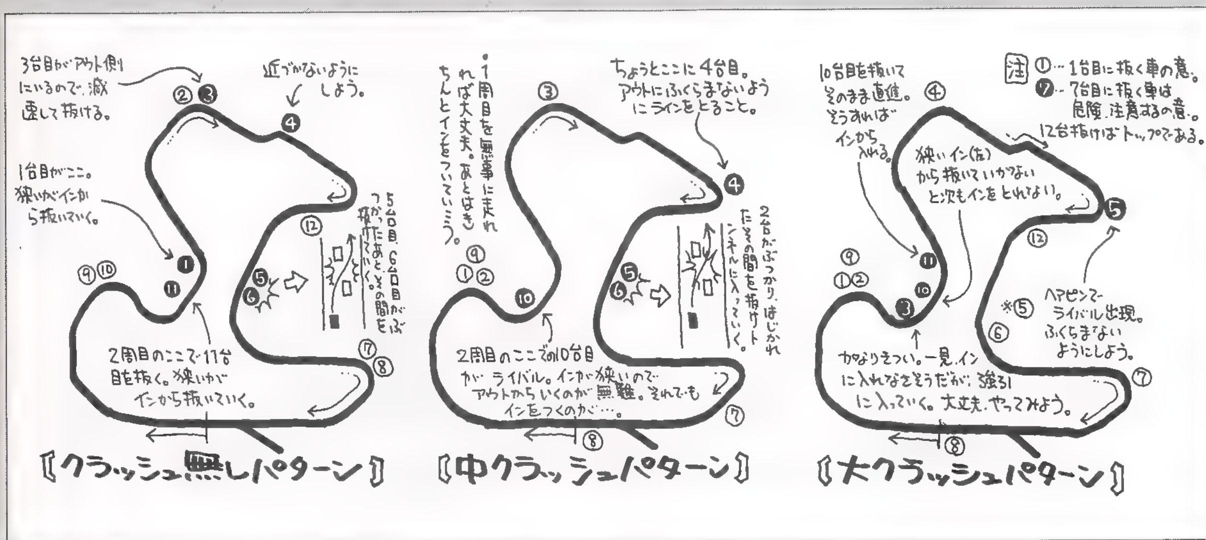
知っていれば落ちついてラインを変えられるからだ。

あとは覚えるだけ

3つのパターンを見分けられれば、あとはそのときの抜き方を知っていればいい。

その抜き方をパターン別に載せていくので参考にしてほしい。

あとはミスなく走れれば0Kだ（でないとパターンを知っていても無駄ー）



美しき宝石の輝き…

スタックコラムス

**今までのコラムスと違って連鎖が必要になってくる。
今回は連鎖を中心に進めるぞ。**

担当：かんぬき

前回、スタックチップが自分の宝石を消すことでためることができると書いた。ではどのくらい消せばたまるのか、連鎖がからんだ場合はどうなってくるのか、時間がたつとチップがたまりやすくなるのはどういう法則になっているのか？今回はスタックチップの謎に迫ってみよう。

チップの法則

スタックチップは宝石を消すことでためることができる。宝石1個を1ポイントと考え、10ポイントで1枚たまる、これを基本とする。

では連鎖で消えた場合はどうなるのか？表1をまず見てほしい。連鎖で消すと宝石ポイントだけではなく、連鎖ボーナスが入り、その合計ポイントでチップがたまるのだ。表を見てみると5連鎖を消すと、78ものポイントが入るのだが、チップは5枚までしかためることができないので4連鎖以上は組む必要がないということがわかるだろう。



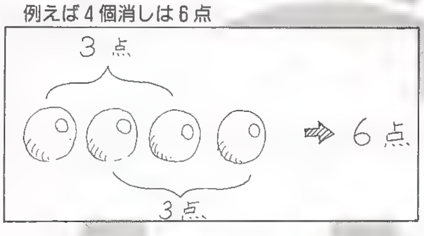
ちなみにこれは魔法石で消したもの。これでは全くチップはたまらないぞ。

表1 基本計算表（同時消しなしで30秒以内）

	連鎖なし	1連鎖	2連鎖	3連鎖	4連鎖	5連鎖
宝石ポイント	3	6	9	12	15	18
連鎖ボーナス	0	4	12	24	40	60
総ポイント	**3**	**10**	**21**	**36**	**55**	**78**

表1では3個消しのポイントしか書いていない。では4個以上の同時消しはどうなっているのかというと、図1のように3個セットを1組と考え、4個同時の場合、3個×2となり、6ポイントが入るのだ。1個宝石が加わっただけで3ポイントも多く手に入る、これはかなりお得なのでどんどん狙っていこう。

○同時消しは3個セットを1組と考える。
例えば4個消しは6点



チップと時間の関係

戦いが長引くと明らかにチップのたまりが早くなる。たった1連鎖を消しただけでも数枚チップが来てしまうことがよくあるはずだ。

表2のように30秒ごとに区切られており、消した宝石ポイントと、時間ごとに決められた倍率をかけ合わすことで算出されるのだ。わかりやすく例をあげると、開始から2分で2連鎖を消したとしよう。するとポイントは、2連鎖の総ポイント21に、2分の倍率3をかけ、21×3＝63となり、5枚のチップが一気に手に入るのだ。だったら待てば待つほど戦いが楽になるのではないかと思いがちだが実はそうでもない。もちろん相手も同じ条件になるのだから。

以上がチップの法則のすべてだ。5連鎖以上が不必要と書いたが、それはあくまで勝ちに徹した戦い方をするときだけのこと、5連鎖などと言わず8連鎖でも10連鎖でも好きなように組んでみよう（ちなみに10連鎖まで確認）。

表2 ゲーム時間による倍率

時間	30秒〜	1分〜	1分30秒〜	2分〜	2分30秒〜	3分〜
倍率	1.5倍	2倍	2.5倍	3倍	3.5倍	4倍

連鎖の作り方

では連鎖の作り方を具体的に書いていこう。

コラムスでは、縦、横、斜めに消すことができるので主にこの3種類が基本形となる。

どの形でもリーチの場所に違う色を置いてその上に消える色をもってくることが基本。

横組みの連鎖には特に問題はないだろう。

斜め組みを下が平らなときは、右から3番目に何もつながらない宝石をもってこよう。この方法だと使えない1組が落ちてきても、リーチに使え、非常に無駄なく組むことができる上、左右に連鎖を折り返すのが簡単にできるのでおすすめだ。

縦組みを最初の段階から組もうとすると、多少運がからむ。落ちてくる1組に同じ色が2つないと苦しい。

以上が基本的な連鎖だ。今度はこれをつなげて多連鎖を作ってみた。写真で追っていこう。

めでたく4連鎖を組んだがこれだけでは相手は終わってくれない。これからの追い打ちが必要になってくる。

まず連鎖の後に残った宝石の中から1つくらいある、2つ並んだリーチのかかった場所から始めよう。ここからは2～3連鎖で反撃をくらわないようにチップを飛ばしながら進めていこう。

連鎖の組み方の1つに、いいかげん組みという方法がある。

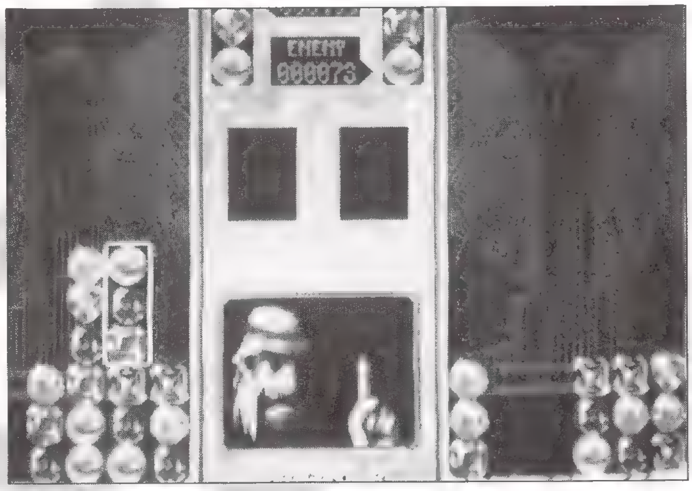
下にリーチをかけて、その上にドカドカ置いておけばいいのである。コツとしては、ここに置いておけば消えるかな～ぐらいの感覚でよし。これがまたよく消えるんだ。

以上が主な連鎖の組み方だ。

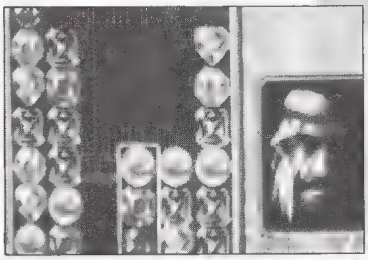
コラムスは、偶然性が高いゲームなので実力パズルをやって来た人には多少もの足りなさを感じてしまうだろうが、そんなことは言わずに、思いがけない所で消えていく宝石を楽しんでほしい。

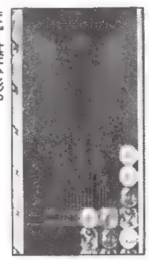


基本その1。



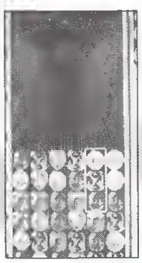
基本その2。

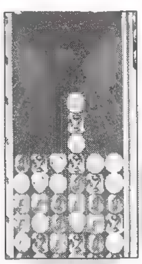

基本その3。

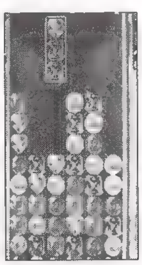

まず基本形。

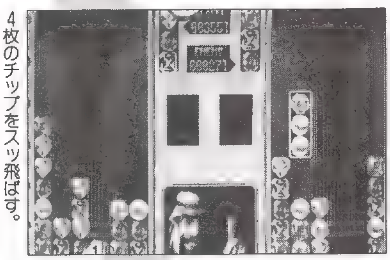

左から2番目にいらないものを置いて、


ここで折り返す。


そしてここでナナメ組み。


またここで折り返す。


完成。

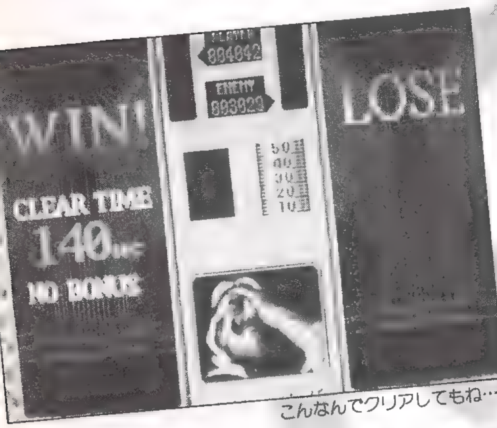

4枚のチップをスッ飛ばす。


お、ここから始められるぞ。


リーチを作っておく。


あ～あ～4つもつながった。





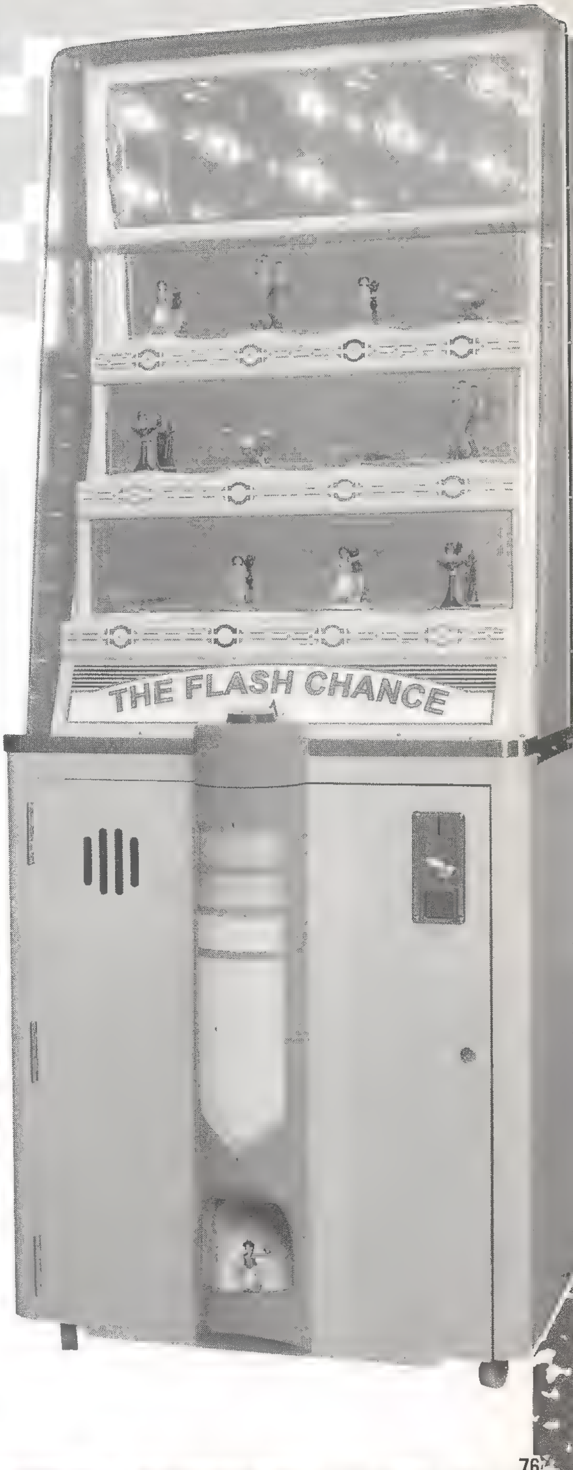
こんなんでクリアしてもね…。

目押しで勝負！
THE FLASH CHANCE®
ザ・フラッシュ・チャンス

殺伐とした対戦の息ぬきにどうぞ。

担当：Scho・ギィ





8月某日、足立区の某プールにあるゲーセンにて…。

外の殺人的な暑さから逃れるため入ったはいいが、さすがに人が多い…しかもカップルが多い（さすがは足立区三大名所の1つ）。

クレーンゲームの前では、男が獲った景品を女の子にあげるという、よくある光景が…しかも、あちらこちらに！

ええい！この暑いのに、いちゃついてるんじゃないっ！

別に彼女がいないからとか、クレーンゲームが苦手だからひがんで言ってるわけじゃないぞ（←バカ）。

おや？あそこに見ゆるマシンは？…（近づいて説明を見ている）…。ふはははははははアーッこれなら勝てるっ！

ビデオゲームで鍛えに鍛えた動体視力と目押しを見るがいいィィっ！（←大タワケ）

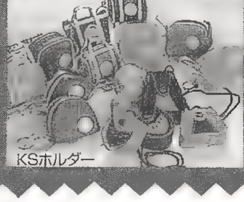
目押しにかけろ！

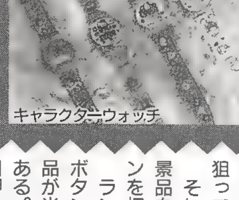
遊び方はいたって簡単。まずは、上・中・下段を決めるランプの点滅が始まるので、自分の欲しい景品のある段を狙ってストップボタン。

そして、今度は、その段で景品を狙って、ストップボタンを押すのだ。

ランプ数を見ると、適当にボタンを押したとしても、景品が当たる確率は5分の1もある。難しいことは何もない。目押しあるのみだ。


ディズニー・オールスターズ


KSホルダー


キャラクターウォッチ

景品もいろいろ

写真にあるのはディズニー映画「アラジン」のキャラクター人形だが、それ以外にも様々な景品が入ることになりそう。

設置店によって、景品の内容が大きく変わってきそうなので、見かけたらとりあえずチェック。気にいった（気にいってもらえそうな）景品があったら迷わずチャレンジ！

獲れる景品ではなく、欲しい景品を（同じ確率で）狙えるところがいいね。

NEO·GEO® 通信販売 激安!!

NEO·GEO CD

9月9日新発売



付属品
専用パッド×2
ステレオAVコード
ACアダプター

ネオジオCD TEL 特価
定価￥49,800

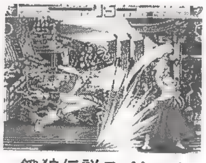
定価￥5,800→￥4,350
税込￥4,480

- ●ラストリゾート●餓狼伝説
- ●キング・オブ・ザ・モンスターズ2
- ●フットボールフレンジー
- ●ベースボールスターズ2

定価￥4,800→￥3,592
税込￥3,700

- ●ジョイジョイキッド ●ロボアーミー
- ●ベースボールスターズ ●ザ・スーパースパイ
- ●トッププレイヤーズゴルフ ●ASOII
- ●バーニングファイト●麻雀狂列伝
- ●リーグボウリング ●NAM1975
- ●ミューティション・ネイション
- ●ゴーストパイロット etc

同時発売 CD-ROMソフト オール25%OFF



餓狼伝説スペシャル
定価￥7,800
￥5,806
(税込￥5,980)



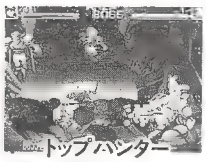
龍虎の拳2
定価￥7,800
￥5,806
(税込￥5,980)



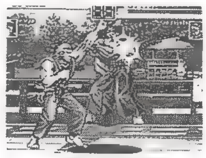
サムライスピリッツ
定価￥7,800
￥5,806
(税込￥5,980)



得点王2
定価￥7,800
￥5,806
(税込￥5,980)



トップハンター
定価￥7,800
￥5,806
(税込￥5,980)



龍虎の拳
定価￥6,800
￥5,100
(税込￥5,250)



餓狼伝説2
定価￥6,800
￥5,100
(税込￥5,250)

ネオジオ本体 **￥24,400**
定価￥48,800
￥25,100(税込)



50%OFF
30台限り

新製品 25%OFF



ソニックウィングス2
定価￥28,000
￥20,971
(税込￥21,600)

新製品 25%OFF



痛快GANGAN行進曲
定価￥29,800
￥22,350
(税込￥23,000)

50%OFF



ワールドヒーローズ2 JET
定価￥29,800
￥14,900
(税込￥15,300)

68%OFF



龍虎の拳2
定価￥29,800
￥9,515
(税込￥9,800)

先着100枚限り
メモリーカード(新品)
定価￥3,300
￥980
(税込)

在庫大処分・新品オール￥5,800(税込)

- ●スラッシュラリー ●リーグボウリング ●麻雀狂列伝
- ●トッププレイヤーズゴルフ ●クイズ大捜査線
- ●みなさまのおかげさまです ●ジョイジョイキッド
- ●2020年スーパーベースボール
- ●ゴーストパイロット ●フットボールフレンジー

中古販売コーナー(税込)箱説明書付
(中古の価格は変動することがあります)

- ●本体……￥16,800
- ●龍虎の拳2 ￥7,800
- ●ファイターズヒストリーダイナマイト ￥12,800

●PANASONIC 3DO·R·E·A·L 定価￥54,800 → **￥41,100** (税込￥42,330)

●NEC/DUO-R 定価￥39,800 → **￥19,800** (税込￥20,390)

SFC·MD·PCソフト 25%~30%OFFで予約受付中

パイオニア レーザーアクティブ



●MEGA-LDパック PAC-S1
定価￥39,000 **￥31,200**
(税込￥32,140)



●レーザーアクティブ CLD-A100
定価￥89,800 **￥71,650**
(税込￥73,800)

チャンス
9月1日~(先着10枚限り)
レーザーアクティブ本体お買上げのお客様にMEGA-LD対応ソフトロケットコースター(定価￥9,800)プレゼント致します。

注
- ●注文の際、必ずTELにてご確認下さい。
- ●商品発送後のキャンセルは往復の送料をいただきます。

通販受付時間▶11:00~21:00迄
定休日▶毎週水曜日
(水曜日が祝日の場合は営業致します)

支払方法
①代引
(商品代金+送料800円
+代引手数料400円~)
②現金書留 } 商品代金 + 送料800円
③銀行振込
(一部地域は除く)
②③は入金確認後の出荷です

通販専用(052)482-3093・予約専用(052)481-1197
(FAX 052-481-1194)
電話がかからない場合FAX下さい。
おりかえしTELします



TVゲーム専門店
一休さん Group
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

振込み先 ● 第三銀行本陣支店 普通0661198一休さん

お近くのお客様はご来店下さい
㊟通信販売は本店のみです

御器所店●名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
八田店●名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
南区店●名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北) ☎824-0054
大曽根店●名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北) ☎915-8842

全国通信販売!!

☎まず、TELしてください。

TELした次の日に商品がお手もとに!!
商品代金は商品と引き換えです
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

まとめて買って、クレジットでらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

注意要項
- ●キャンセル不可(発送後のキャンセルは送料をいただきます)
- ●返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- ●品切れの場合は、ご容赦下さい。(予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合キャンセル料はいりません)

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

超目玉商品 すべて先着50名限り

9/17(土)A.M.11:00 受付開始
新品 税別

※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様 各1本限り受付ます

目玉商品は中古品との交換はできません

	定価	新品
SF クラシックロード	¥9,800⇒	1,980
SF 競馬エイトスペシャル	¥9,800⇒	1,980
SF Jリーグサッカープライムゴール2	¥8,800⇒	激安
PC 源平討魔伝 巻ノ弐	¥6,800⇒	280
PC ファイヤープロレス3	¥7,900⇒	280
PC レーシング魂	¥7,000⇒	280
本体 SCD天外魔境ZIRIA	¥7,200⇒	1,980
本体 PCエンジンコア 2	¥19,800⇒	2,980
FC ファイナルファンタジー1 2	¥6,800⇒	980
FCP アスキースティックL5	¥2,400⇒	100

新作ソフト予約受付中 税別

SF かまいたちの夜	11月	¥7,980
SF サムライスピリッツ	9/22	¥7,980
SF SFサッカー94 Wカップ版	9/下	¥6,980
SF ダウンザワールド	9/30	¥6,980
SF ドラゴンボールZ 超武闘伝3	9/25	¥6,680
SF ヒューマングランプリ3	9/下	¥7,480
SF リブルラブル	9/22	¥4,980
CD サーク3	9/24	¥5,980
CD ストライダー飛竜	9/下	¥4,480
CD 誕生 デビュー	9月	¥5,980
CD ハイレグファンタジー	9/15	¥6,980
CD 女神天国	9/下	¥5,980
MC キャプテン翼	9/23	¥5,480
MC スターブレード	9/下	¥5,480
NG キングオブファイターズ94	年内	未定
NG 真・サムライスピリッツ	12/25	未定
3D Sストリートファイター2X	11月	未定
本体 プレイステーション	今冬	未定
本体 スーパー32X	今冬	未定
本体 セガサターン	今冬	未定

家庭用 ネオジオ

(下に表示されている価格は8/25日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。)税別価格

カートリッジ

	新品	中古	買取
あしたのジョー伝説	×	9800	4900
アンドロデュノス	×	11800	8200
エイトマン	9980	6800	2000
ASO 2	×	11800	5900
餓狼伝説	×	3400	1700
餓狼伝説2	×	2800	1400
餓狼伝説スペシャル	8980	8400	3700
キングオブモンスターズ	6980	4800	1400
キングオブモンスターズ2	×	4800	1400
クイズ大捜査線	6980	5800	3500
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	14800	8500
クロスソード	7980	6800	3000
ゴーストパイロット	×	6800	1300
サイバーリップ	5980	5400	1600
サッカーブロール	×	6800	3000
サムライスピリッツ	10980	9800	5800
ジョイジョイキッド	6980	6400	2500
ザ・スーパースパイ	6980	6400	2500
スラッシュラリー	7980	7400	2900
戦国伝承	6980	5800	2600
戦国伝承2	×	7800	3100
ソニックウイングス2	19980	14800	高額
痛快ガンガン行進曲	20980	19800	高額
得点王	×	9800	4900
得点王 2	12980	9800	5800
トッププレイヤーズゴルフ	7980	3800	1100
トップハンター	16980	14800	8800
ナム 1975	7980	7400	2500
2020スーパーベースボール	6980	3800	700
ニンジャコンバット	×	6800	2700
ニンジャコマンドー	×	16800	10000
バーニングファイト	10800	4800	1400
バカ殿様麻雀漫遊記	×	9800	2900
ビューポイント	×	19800	10000
ファイターズヒストリーダイナマイト	19980	9800	7500
ファイヤースープレックス	14800	3800	700
フットボールフレンジー	5980	2800	500
フライングパワーディスク	17980	14800	4400
ベースボールスターズ	×	4800	1900
ベースボールスターズ2	×	8800	5000
麻雀狂列伝	×	5800	1700
マジシャンロード	×	7800	2300
みなさんのおかげさまです	×	4800	1400
ミューティション・ネイション	6980	5800	2300
ミラクルアドベンチャー	15980	6800	2000
ライディングヒーロー	7980	6800	2700
ラギ	6980	6400	2500
ラストリゾート	×	14800	7400
リーグボウリング	7980	5800	2000
龍虎の拳	×	2800	1000
龍虎の拳 2	8980	8400	5000
ロボアーミー	6980	5800	1700
ワールドヒーローズ	9980	3800	900
ワールドヒーローズ2	×	5800	3000
ワールドヒーローズ2 JET	12980	9800	6100

ネオジオCD

	新品	中古	買取
ASO 2	3480	2800	1800
餓狼伝説	4480	3400	2200
餓狼伝説2	4980	3800	2400
餓狼伝説スペシャル	5980	4800	3300
キングオブモンスターズ2	4480	3800	2400
サムライスピリッツ	5980	4800	3300
ジョイジョイキッド	3480	2800	1800
ザ・スーパースパイ	3480	2800	1800
得点王 2	5980	4800	2800
トッププレイヤーズゴルフ	3480	2800	1800
ナム 1975	3480	2800	1800
バーニングファイト	3480	2800	1800
フットボールフレンジー	4480	3400	2000
ベースボールスターズ2	4480	3800	2400
麻雀狂列伝	3480	2800	1800
ラストリゾート	4480	3800	2400
リーグボウリング	3480	2800	1800
龍虎の拳	4980	3800	2400
龍虎の拳 2	5980	4800	3300

本体&周辺機器

	新品	中古	買取
メモリーカード	2980	1800	500
コントローラー	5480	2800	1400
麻雀コントローラー	×	3800	1900
ファイティングスティックNEO	4980	2800	1100
AVコード	1200	1000	100
RFコンバーター	1980	1800	100
RGBケーブル	2200	2000	100
ACアダプター	3480	2800	100
XNEO-RGB/S	6980	4800	2400
NGCDコントローラー	1800	1600	800
NGCDコントローラープロ	3480	3200	1600
ACアダプター	3480	2800	1400
ステレオAVケーブル	1200	1000	500
ネオジオ本体	24980	14800	12000
ネオジオCD本体	42980	34800	30000

アーケード基板 販売(中古)&買取

(下に表示されている価格は8/25日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでTELで確認してください。)

	中古	買取
R-TYPE	12000	9000
R-TYPE 2	10000	7500
R-TYPE LEO	15000	11200
悪魔城ドラキュラ	58000	50000
アテナ	18000	15300
アルゴスの戦士	16000	12000
アルチメイトテニス	10000	4000
アンダーカバーコップス	28000	22400
イーアルカンフー	18000	11700
イシターの復活	98000	85000
Vファイブ	15000	11200
ヴァンパイア	135000	87700
ウルトラ闘魂伝説	12000	3600
ウルフファング	35000	28000
エイリアンVSプレデター	85000	59500
エイリアンストーム	10000	7500
エイリアンシンドローム	32000	24000
ASO	10000	7500
A-JAX	20000	16000
エグゼドエグゼス	35000	17500
エスケープキッズ	20000	8000
エドワードランディー	38000	28500
エリア88	70000	62000
黄金の城	32000	27200
大江戸ファイト	68000	37400
オーダイン	48000	19200
ガイアポリス	22000	16500
海底大戦争	30000	22500
ガンフロンティア	35000	28000
キャプテンコマンドー	25000	20000
ギャプラス	30000	24000
究極戦隊ダダンダーン	52000	41600
クライムファイター2	22000	11000
グラディウス	25000	20000
グラディウス2	25000	20000
グラディウス3	25000	20000
源平討魔伝	18000	14400
豪血寺一族	18000	13500
ゴールデンアックス2	38000	28500
極上パロディウス	98000	75000
コズモギャングザビデオ	48000	21600
コンバットライブス	3000	300
サイコソルジャー	98000	49000
ザ・グレイトラグタイムショー	38000	26600
サバイバルアーツ	35000	17500
サボテンボンバーズ	14000	5600
サラマンダ	25000	21200
サンダークロス2	18000	13500
雷龍2(サンダードラゴン2)	35000	10500
ジェミニウイング	12000	9000
シャドーフォース	18000	7200
新入社員とおるくん	12000	4800
スーパーリアル麻雀P2	16000	11500
スーパーリアル麻雀P3	28000	21000
スーパーリアル麻雀P4	68000	51000
スーパーゼビウス	18000	7200
スーパーバレー	3000	600
スーパーワールドコート	28000	8400
スカイキッド	38000	28500
スターフォース	25000	18700
ストライダー飛竜	85000	34000
Sストリートファイター2	48000	30000
Sストリートファイター2 X	105000	60000
スパルタンX	14000	10500
スプラッターハウス	30000	22500
スラップファイト	15000	11200
セーラーウォーズ	38000	22800
ゼクセクス	22000	16500
戦国エース	32000	24000
戦場の狼	12000	8400
戦場の狼2	35000	14700
ソニックウイングス	15000	11200
ソニックザヘッジホッグ	28000	8400
ダーウィン4078	12000	9000
ダークシール	14000	5600
ダークシール2	8000	3200
大魔界村	48000	36000
タオ体道	18000	7200
闘いの挽歌	24000	18000
達人王	15000	11200
タンクフォース	15000	7500
ダンジョンズ&ドラゴンズ	88000	66000
超時空要塞マクロス 2	22000	16500
ツインイーグル2	78000	58500
出たなツインビー	18000	13500
テトリス	10000	7500
テラクレスタ	15000	11200
天地を喰らう	38000	28500
天地を喰らう2	28000	21000
闘仲ブレイザーズ	8000	3200
ドギューン	12000	7800
トライゴン	15000	11200
ドラゴンボールZ	28000	21000
ドラゴンスピリット	38000	30400
ドラゴンバスター	42000	33600
ドラゴンセイバー	48000	14400
トリプルウォーズ	12000	4800
ドルアーガの塔	45000	38200
ナイツオブザラウンド	18000	13500
ニューマンアスレチック	22000	11000
熱血高校ドッジボール	4000	1200
ネビュラスレイ	58000	20300
バース	25000	18700
バーニングライバル	28000	14000
ハイパーデュエル	35000	26200
爆突機銃艇	28000	21000
バツグン	45000	36000
ハットトリックヒーロー93	68000	20400
バニッシャー	42000	31500
バブルボブル	30000	22500
パラディーク	28000	21000
パロディウスだ!	18000	13500
ファイナルファイト	14000	10500
ファイナルスターフォース	16000	12000
ファイネストアワー	58000	43500
ファンタジーゾーン	15000	11200
フェリオス	62000	46500
富士山バスター	8000	6000
ぶたさん	32000	24000
ぷよぷよ	68000	57800
ブラックドラゴン	18000	12600
ボスコニアン	45000	36000
マーベルランド	48000	21600
魔界村	15000	10500
マジックソード	35000	14000
マジンガーZ	45000	33700
マッスルボマー	45000	27000
魔法大作戦	32000	24000
ミスティックウォーリャーズ	18000	13500
未来忍者	48000	19200
メジャータイトル2	35000	14000
メタモルフィックフォース	28000	14000
メタルブラック	40000	30000
USネイビー	38000	28500
雷電 2(ライデン2)	78000	58500
雷電(ライデン)	22000	16500
雷電DX	85000	高額
ライフフォース	28000	22400
リブルラブル	58000	43500
レイフォース	78000	62400
ロストワールド	148000	高額
ワルキューレの伝説	68000	54400
ワンダーモモ	78000	高額
ワンダー3	38000	28500
MV-1F(ネオジオ)	58000	43500
シグマAV3000	21800	18000
シグマ6000ターボ	9800	8000
ベガ9000DX	39800	32000
バナカスタム	27800	22000
バナツイン	31800	26000
コンボAV	21800	16000
MVSカセット各種	1000より	×

新品・各種コントロールBOXも扱っています
税別価格

買取 交換の申込方法(注意事項)

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2 到着後、3日~7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります(手数料1,000円)
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価格のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8. 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合(コピーの場合も同じ)は買取金額は下がります。(約20%~50%買取金額が下がります。)



〒431-31 静岡県 浜松市笠井町32-1 **エマーソン** 年中無休 通販部係

☎053-433-9900 受付時間AM11:00~PM8:00
FAX053-434-9711 FAXでも受付ています 現金書留でも受付ています

※「エマーソン通信」の定期購読(月1回)希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい(年3,000円)

高価買取します ※コミック本に限り50冊以上は着払いでOKです
コミック本1冊50円 ミュージックCD 300~1,500円

買取申込書	ゲーメスト 10/15号	氏名	(フリガナ) 印	生年月日 年 月 日生	年令 才	保護者名	未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。	(フリガナ) 印
	住所 〒	(フリガナ)				電話番号	- -	

ビデオゲーム 虎の穴

担当：ミスターX

第4回　今回はちょっと趣向が違うぞ

今回のリポート提出者はP.N.リザーブ友の会の皆さん

人マネから始めよう

人は誰もが、最初の最初からは何も知らない。誰もが初めは擬態から始めるのである。

赤ん坊も言葉を覚えるのには親のマネをするし、どんなに有名な画家であろうと、最初は人の絵をマネするのである。

かくいう私とて、はじめは人のマネをしたのだ。

ゲーマーの間では、人のマネをすることを、〝スパる〟というが、他人のプレイをスパるのは、これからゲームがうまくなろうという人間にとって必要不可欠な学習法であるのだ。

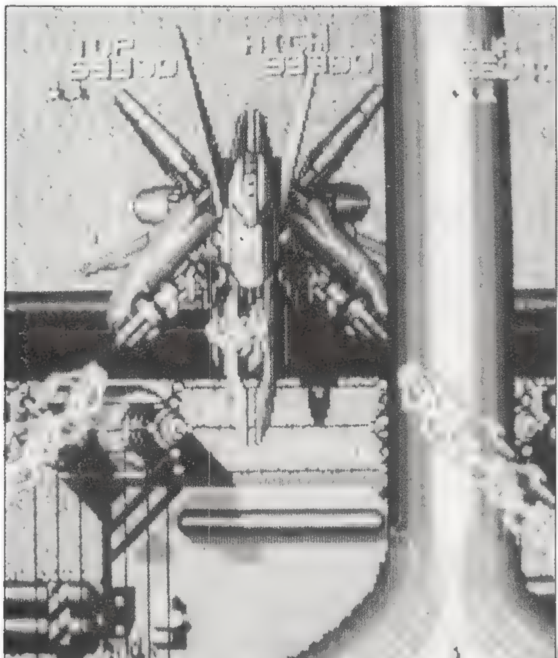
ここで注意しなければならないのは、単なる人マネに終わらせないことである。

人のプレイを見て、学習し、自分なりのパターンを作り自分のものにする。自分のものにするということは、たとえばほかのゲームなどで応用をきかせたりできるようになれることである。

そのためには、人のパターンをただ見るだけではダメだ。

〝その人間が何を考えてこのような行動を取っているか?〟を、プレイを見ながら読み取らなければいけない。

ここで、1つの例をもとに、具体的なところを見てみようと思う。



トライゴン。ランクの上がり方は前述のとおり。

ランク落とし法とは

自機のパワーアップの段階によって、敵キャラの攻撃までもがランクアップしてしまうゲームがある。

例えば、トライゴンのようなゲームがそれだ。

トライゴンの場合、敵キャラのランクを上げないために、自機のパワーアップを一段階で止めておかなければならない。

そのため実際のプレイ中は、パワーアップのアイテムを1つだけ取って行くという行動を取らねばならないのだ。

この行動を目撃した私は、初め何をしているのかわからなかった。

しかし、マネをしてパワーアップを取らずにプレイしてみると、その人がパワーアップを取らないわけがわかって来たのである。

パワーアップを取らなければ、敵があきらかに弱いのである。それは8面で実感した。

しかし、そこでもう一歩考えてみる。

そして出した結論は、7面までフルパワーでいって、7面ボスと相打ち（※）して、残機を減らさずにパワーを落として8面にいどむといったパターンを、人のマネから学習し新たに作り出したのである。

※7面ボスと相打ち
トライゴンは、ボスを倒した直後に弾に当たって死ぬと、残機は減らないのに次の自機が出てくるのだ。これによりパワーアップは一段階目に戻るのである。

結論

と、まあこのような感じで、他人のパターンを盗み、自分のものにしてしまおう。

なお、盗むというと人聞きが悪いので、スパると言いかえておこう。

評

以上がリザーブ友の会の皆さんのリポートだが、どうだっただろうか?

スパるのは決して悪いことじゃないが、他人のものを勝手にスパるのは嫌がられるのでひかえたほうがいいだろう。友達に上手な人がいればそれが一番いいのだが…。

しかし、見る分にはタダ。完全に自分のものにしてしまって自分オリジナルのパターンを作り出してしまえば、それはもう人のパターンではな

く自分のパターンなのだという考えかたにも、一理あるような気がする。
またこの〝ランク下げ〟は、一部のほかのゲームでも応用ができる。

同社のパロディウスだーや、カネコのエアバスターなどがそれである。ちゃんとこのようにほかのゲームにも応用をきかせてこそ初めて、マスターしたといえるだろう。

ここまで露骨にのぞけとは言ってないが…。



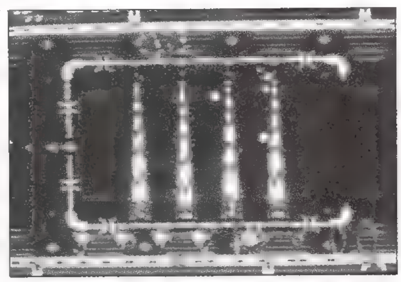
スパる＝スパイする

主に他人のプレイを観察しゲームの研究をするための行動ただ、最近では一早く情報を手に入れ、知人などに自慢したいだとか、あまりそのゲームを知らない友人に解説したりと、多少目的が違っている人もいるようだ。
同＝複数の学生などでかたまっている場合、スパローズと呼んだりもする。



次回予告

毎回予告と内容が著しく違ってしまっていることをお詫びしつつ、次回のリポートを募集する。こうなったら、どんなゲームのどんなものでもよい。ただし、「具体的な例を挙げる」形式にすること。これがこのコーナーのモットーである。過去のゲームのコーナーとの差別化に挑戦しているゲーム虎の穴を今後ともよろしく。


「パロ」では自機の装備X時間で上がる。

●用語解説●

●スパる
語源はスパイから来ている。あまりいい意味のことばではない。スパつた、スパりなどの活用形がある。
また、スパりで得た技術のことをスパつた技術という…というのはウソである。

●ランク
ゲームにもともと設けられているレベルのようなもので、基板の設定で変えられるものと、プレイヤーのレベルによって変わってくるものがある。今回の文中で使われているランクとは後者のもので、これには時間で上昇するもの、自機のパワーアップによって上昇するもの、プレイヤーの連射スピードによって上昇するものなど多種多様である。困ったことに何タイプかの複合などもある。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第15回

格闘王として覇道をまっしぐらに突き進む怪獣王子。今、街のゲーセンにひしめく格闘ゲームと対峙せんとす!!

文・四コママンガ
佐竹雅昭

怪獣王子がいま語る！格闘ゲームへのほとばしる熱い思い…。たまには真面目な天使もいいな



（北海道　はざままぐろ）



格闘ゲーム考

格闘ゲームがブームになって、かなりの月日が流れた。

火付け役のストリートファイターⅡから始まり、ワールドヒーローズ、餓狼伝説、龍虎の拳などとネオジオ軍団が頭角を現してきた。

人気ゲームとなるとストⅡダッシュや餓狼2などのつづき物がぞくぞく登場してゲーマーたちにとって嬉しい半面、格闘ゲームのマンネリ化によるゲーム界低迷も危惧された。

しかし、従来の格闘ゲームのように徒手空拳での闘いだけでなく、サムライスピリッツの出現により、武器を使っての一騎打ち形式という新しい風がゲーム界に吹いた。

サムスピのお陰で再びゲーム界が活発になり、挙げ句の果てにはバーチャファイターなるポリゴンを使った超リアルな格闘ゲームまで現れた。

私自身、このバーチャファイターを初めて見たとき、頭をガーンと殴られたぐらいの衝撃を感じた。それぐらいにこの作品は最高の出来であった。

一時、ゲームセンターには足が遠のいていたが、バーチャファイターをプレイしたいがために、よく顔を出すようになった。

出始めたころは1ゲーム200円とリッチなゲームであったが、それでもお構いなしにバンバンプレイして格闘家としての本能を剥き出しにしたものであった。

バーチャファイターをプレイするまでは、それほど、対戦ゲームの勝ち負けにはこだわっていなかった。

だが、このゲームだけは違った。

なぜなら飛び道具なしの素手によるガチンコ物であったからだ。

波動拳やらハリケンアッパーなどの飛び道具にやられたのなら仕方がないのだが、バーチャファイターの場合、どうしても技を掛けられると腹がたってくるのだ。

だから私も必死になり、勝つためにいろいろと努力をした。上手な人のプレイを後ろにまわって技の出し方や指さばきを研究したものだ。

もちろん、ゲーメストを熱読したことは言うまでもない。

ゲームを愛し、ゲーマーを愛せよ

このようにゲームに対して私はますます愛着が沸いてきた。不思議とゲームをプレイしているときは嫌なことやくだらない悩みなどを忘れている。

また、ゲームという媒体を通じて友情が芽生えたこともあった。

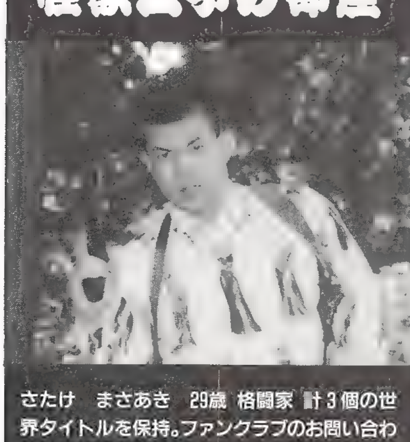
それだけにゲームを馬鹿にすることはできなくなった。

格闘ゲームが持つ破壊性だけをみるのではなく、一種の心の伝達手段としてゲームを開発していけば未来が面白くなることだろう。

硬派ポエム

「最後の聖地」
黄金のように見える
泥だらけのようにも見える
心の色が表されている
一生で一度だけ
踏み入ることのできる場所
楽しくて寂しい場所
右から進むか
それとも左からにしようか
最後には自分で決めなさい
素直な姿だけが
そこには存在しているのだから

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　29歳　格闘家　計3個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社天係。

『サムライスピリッツの謎 風雲剣豪修羅道伝』

今度のカバー表紙はこれだ！



大自然のⓜ　ゲーメスト編集部
単行本　定価980円
九月二十二日発売

いつまでたっても今日の運勢

☆書店に行くが吉。「サムライスピリッツの謎」単行本を予約すると大吉。さらに、「ワールドヒーローズの謎」単行本を予約するとあなたの人生、謎本から逃れられません。今後もきっと新声社の単行本を買い続けることでしょう（しかし、私たちはあなたの期待を裏切りませんヨ）。

ワールドヒーローズの謎 質問大募集!!

・皆さんお待ちかね！　五大格闘ゲームに数えられる大物。がっちり固定ファンをつかんで、ゲーム内容も独自に熟成した感のあるワーヒー。JETも出て、今後が楽しみ、楽しみ。というわけで、恒例の謎の数々を綴じ込みのハガキを使って、ゲーメスト編集部宛に早く送っておくれ〜。また、こんな企画をやってくれ、というのも教えてくれ。例えば、餓狼伝説の謎本でいうとサイン集のようなものや、誌面サッカー大会を開いたりといったものなど……。それではハガキがくるのを首をながーくして待ってるゾ!!

愛読者アンケート

今回もやってきましたこのコーナー。まずは前号の「ストII　波動拳の謎」の61番目の謎に出てきた「スペシャル・ダル」について、読者から情報が送られてきたといったが、その発表だ。

（前略）これは、おそらくウーラット豆を使用したカレーの一種ではないかと思います。本によれば皮が黒い豆で皮つきのままひき割りにした時にはマ・キ・ダールと呼ぶそうです。どうやら「ダール」という単語が豆を意味するようなので、もしかしたら「ダル」というのは「ダール」を日本語表記する際に、詰まって表記しただけなのかも知れません。（後略）

いや〜、「ダル」とは豆のことだったんだね、一つお利口さんになったね。ありがとう、東京都の吉田さん。なお、ウーラット豆は比較的ポピュラーで、輸入食品店で購入可能とのことだ。みんなもオリジナルカレーをつくってみては？

続いて、ゲーメスト謎本第2弾「餓狼伝説の謎　飢えた狼はなぜサウスタウンに来たか」（長いタイトルだぜ〜）のアンケートを見てみよう。

☆今まで知らなかった人間関係が明らかにされ、なお餓狼にのめり込みそうだ。

☆とても読みやすく、中のイラスト（弓島まことさん）の絵がカワイかった。

☆完全に解明するには龍虎の拳の謎も解明しなければならない。

☆面白かったけど、アンディのことをもっと書いてほしかった。

餓狼のことはわかったが、龍虎との関係が知りたいという意見が多かったぞ。これは「龍虎の拳の謎」を出してくれということだろうか。また、弓島さんのイラストが好評だったのはうれしいな。「サムスピの謎」でも弓島さんのイラストが見られるぞ。どうやらスペースが尽きたので、また次号（9月30日発売）で会おう。

東京ガリバー通信

第21号

夏休みも終わっていつも通りの生活にやっと身体が戻って来たのでは!?夏休みにはガリバーで存分に遊んだことだと思う。今月は夏休みに行われたイベントの結果報告といきましょうか。

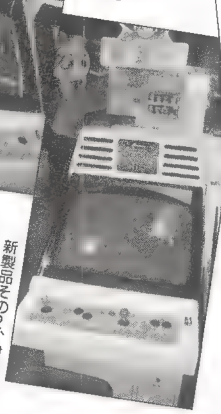
まずはストIIエックスで盛り上がったゲ屋宅配便。そして夏休みに行われたものではないけれど5つのゲームを使った異種格闘ゲーム大会。ガリバーは暑い夏をもっと暑くしてくれたのでした。



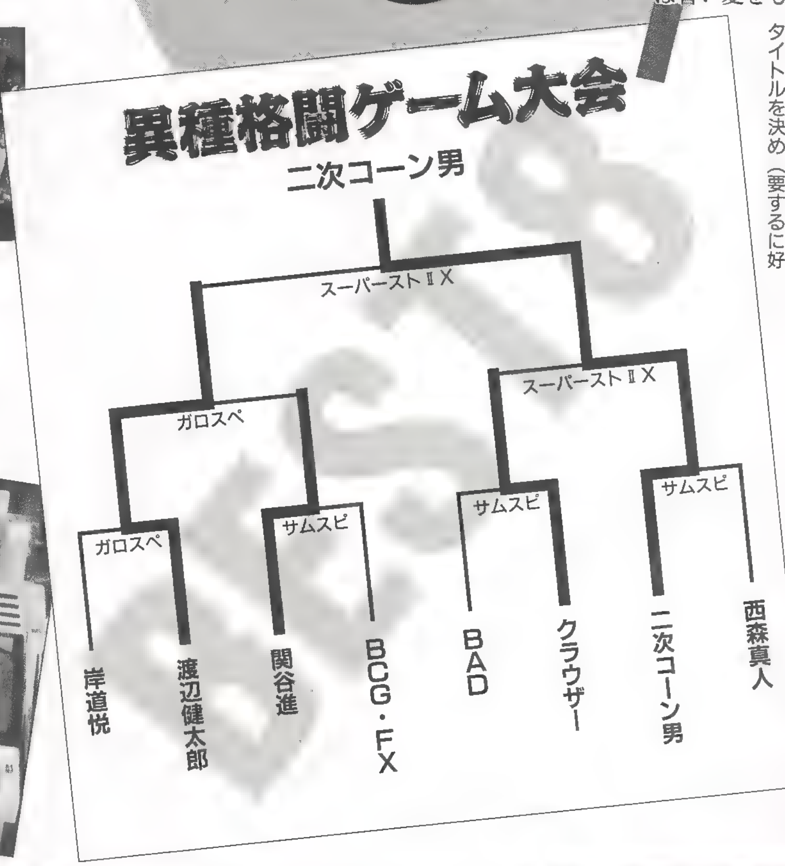
夏は暑い。対戦ゲームも熱い。



新製品その1、キャラクターがかわいい「へべれけぽぷーん」



新製品その2、対戦パズルゲーム「対戦ぱずるだま」



「真の男」になったのは!?

8月15日号（№122）のガリバー通信でも書いた通り、6月26日にガリバーで異種格闘技戦が開かれた。使用したゲームは、スーパーストⅡX、サムスピ、ガロスペ、龍虎2、バーチャファイターの5機種。

出場者はクジ引きでゲームタイトルを決め（要するに好きなゲームを選べるかはクジ運次第ってこと）ため、優勝候補に見られていながらも早々と姿を消した人もいたようだ。やはり、ほかの格闘ゲームと毛色が違うせいか、バーチャファイターがこの大会のカギを握っていたようだ。

優勝者は決勝戦で渡辺健太郎君を下した（使用ゲームはスーパーストⅡX）二次コーン男君。彼は格闘ゲーム大会の常連で、いつも上位にくるようだ。ちなみに、ゲームを決めるクジ引きがかなりの盛り上がりを見せたようだ。

新学期ニューゲームが君を待つ!

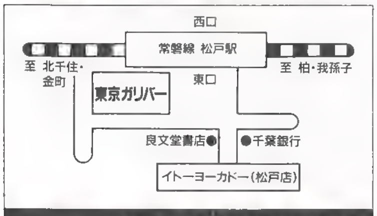
今号のニューゲーム入荷速報の目玉はなんといってもナムコのニューゲーム「ゾルギア」。6人同時プレイというところはギャラクシアン3と同じなのだが、画像のリアルさはそれとは比べものにならないほど。コースセレクトできるというRPG的要素も加わっているゾルギア、今は1ゲーム500円だが、徐々に金額は下げていく予定、とのこと。期待するべし。



新製品その3、これがゾルギアだーっ!!

またもやって来ました、ゲ屋宅配便

7月24日、ガリバーにゲ屋宅配便がオジャマさせてもらいました。ゲ屋グッズ販売はもちろん、お約束のVS編集部ライター格闘ゲーム大会。ストⅡエックスでガリバーの強者どもの相手をしたのがK・TAN（使用キャラ＝リュウ）、K・K雪風（使用キャラ＝T・ホーク）、珈琲FREAK!（使用キャラ＝ブランカ）の3人。この3人の試合成績や大会の内容などは9月30日売りのゲーメストに、宅配便ツアーと一緒に載る予定なのでそっちのほうも期待していてほしい。



〒271　千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー



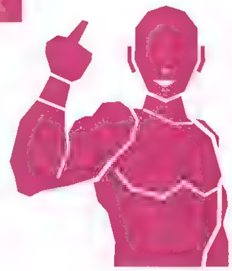
決勝戦、闘う前の緊張感溢れる2人。

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM

夏のサムライ大会に続いて、今度はヴァンパイア大会で爆フィーバーだ!! 大会の準備なんかは結構大変だけど、読者の皆様が喜んでくれるのなら、ちいとばかりの苦労なぞ目じゃねーっス。今度の大会も盛り上げるよー。



今月のいっぱつ！

猛暑!!灼熱のイリュージョン

☆先日、買い物に出掛けたら、本屋の軒先に置いてあるMVS筐体にGANGAN行進曲を発見!!地元のゲーセンには既にあるのだが、悲しいかなそれは対戦台。満足に技も見られない状態である。

よって、早速愛車サイクロン号（自転車）を軒先に止め、プレイに突入。しかも、2PLAY百円やないかい。嬉しいねえ。

しかし、その数分後…。

「アツイぜアツイぜアツクテシヌゼェ！」

このゲーム自体も熱いが、そうではない。暑いのである。ただひたすらに暑いのである。

連日の記録的猛暑、特にこの筐体は屋外に設置されており、直射日光ガンガン状態。滝のように流れる汗が目に入って痛いほどである。

しかも、私の持ちキャラはシン。見るからに暑苦しい。そんなときに対戦相手がフウマで「ばくれつはっけぇ！」などと騒げば暑さは無限大、意識は朦朧である。

もう私も前後不覚。レバー←↙↓↘→＋Bで、

「レッ〇トマホーク！」

と叫んでいる。

そんな中、フウマがシンもろとも大空へと舞い上がった！

「奥義!!爆裂究極落とし!!」

モズ落としよろしく、激しく落下する両者。

何やそれ！聞いてないぞ！

私は職業柄思わず、

「科学剣・稲妻重力落とし」（©ダイナマン）を連想してしまった。

ショックと暑さのダブルパンチで、判断力の鈍った私は木っ端微塵もくらい、その場を後にするのだった。

次の日、私が爆裂究極落としについてゲーセン仲間に話すと、

「お前、夢でも見たんちゃうか？」

と、素っ気ない反応。うわーっ！このままだと私はガロン、もとい狼少年にされてしまう。

その後、疑念を晴らすべく何度も皆の前でプレイを行うも、爆裂究極落としの声は聞けなかった。

あれは夢だったのだろうか。暑さで朦朧としていた私が見た幻覚だったのだろうか。それにしては鮮やかすぎるように思うのだが。まぁ、いいや。

それが夢であろうと現実であろうと、この夏の良い思い出じゃないか…。

などと、柄にもなく感傷に浸っていた私は、突然叫んだのだった。

「ああっ！1クレジット忘れとったあっっ！」

（愛知県　ゴーゴーダイナボ君㉓Ⓐ）

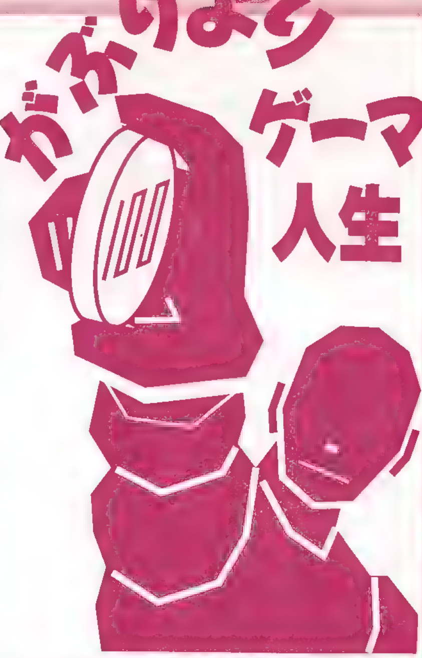
★いやー、今年の夏は本当に死ぬるほど熱かったね。私も家にクーラーないんでずっと編集部にいたなぁトホホウ。

しかし、炎天下の中軒先MVSに興じて、地獄の思ヒをするっていうのも、夏ならではの風物詩でいいと思うのだ。

ちなみに、爆裂究極落としはちゃんと存在するよー。コマンドは本誌を参考にね。



⬆（静岡県　響かるらさん⑬①）☆この絶妙なワビサビ…これは深い、深いぞ！

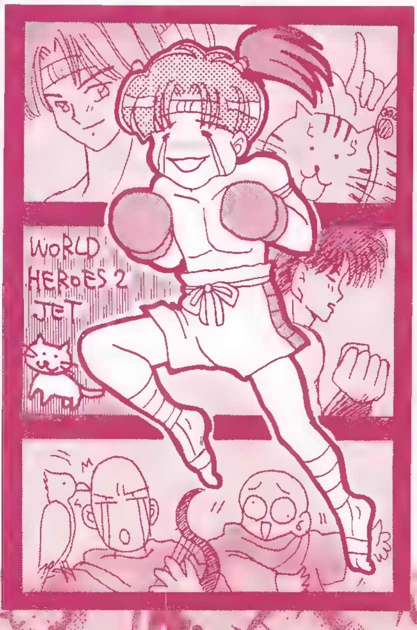


恐怖!お子様コーナーの罠!

☆私と友人は、いつも某ストアのゲームコーナーに通っています。お子様コーナーとあなどるなかれ、狭いスペースにバーチャ、スーパーストⅡXなど、たくさんのゲームがセー○ームーンルーレットに混じって置いてあるのです。
でも、椅子がないんで立ったままでやらなくてはいけないので、ちょっとつらい。でも、2プレイ百円なので我慢してます。
そのコーナー、空いてはいるのですが、ゲームをプレイしないお子様たちがうろうろしていて、ゲームを始めると、横にぴったり張り付いてくる!(肘鉄かましそうで超こわい)腕の下からもぐりこんで見にくる!(邪魔邪魔邪魔〜!)
あ〜も〜!い〜かげんにしろー!と心の内で思っていても、「ぼく〜ちょおっとどいてね〜♥」と、ラウンドの合間にどかしているのでした。
そのうち、お子様たちの顔も覚えてくるようになると、ある疑問が生じてきました。
「こいつらの親は何をしてんだ?」
ど〜みたって、幼稚園ぐらいの子が一人でうろちょろしているんです。
それに、ここのゲームスペースは、それ用に区切ってある場所ではなくて、少し広いだけの通路に筐体が並べてあるんです。
すぐ側にエレベーターも階段もあるし、けっこー危ないよなー全く最近の親は…とか思っていましたが、恐ろしい事実に気づいてしまいました。
私たちは無料のお子様シッターにされていたのです!(推測)
よく観察すると、子供たちが集まってくるのは私たちがゲームを始めてから(やった―誰もいないぜー!♥と思ったのもつかの間…)。そして30分ぐらいすると、親が迎えにくるんです。
大人がいるからその辺で遊ばせても大丈夫だろう、とでも考えているんでしょうかね。
まあ、あくまで推測なので本当のところは分かりませんが、何かあったときのことを考えると、少しこわいです。
こんなところでゲームをしているんだから仕方がないんだけど、ほかにゲーセンがないんだってば!
と、いうわけで、私らは毎週そのゲームコーナーに通っているのでした(せめて椅子をつけてほしい)。
(神奈川県　ぺるるさん©)
★子供は国の宝。誠意を持って面倒みてやろうね…ってコラーコンパネさわるんじゃない画面指さすんじゃないってんだーうっとーしーっ!
結論…面倒みるのもいいけど、場所と時をえらぶべし。

最強のグラップラーは誰だ?

☆私はその昔、父に「スーパーマンとウルトラマン、どっちが強いかな?」などと聞いたことがあった。
当然、父に答えられるわけもなく、適当にはぐらかされたまま今に至り、今では「ま、あーんなこたあどーでもいーかー」などと雑プ先生的な投げやりモードになっているが、最近、新たな疑問が鎌首をもたげてきた。それは…、
『どの格闘ゲームの主人公が一番強いのか?』というもの。
これが「スーパーマンVSウルトラマン」と違うのは、客観的に白黒が判定できること。
格闘ゲームというヤツは大体システム的には大差ないので、やろうと思えばやれなくもない。
各ゲームのキャラと、その技のデータ、そしてアルゴリズムを取り出して一つのシステムにインプットし、「実際に」シミュレーションする…。
いってみれば、ストⅡXに超必殺技(スーパーコンボではない!)・避け攻撃などを引っさげて、テリーが乱入してしまうようなものか。
これは実に面白くなりそうだ。実際に記事にしたら非常にウケると思うのだが、いかがなものだろうか?
PS．下馬評としては、避け攻撃があるテリーや、飛び道具反射能力があるハンゾウたちのほうがやや有利、逆に必殺技に気力が必要なリョウはやや不利か?
(東京都　ゲーセン100世)



➡(埼玉県　弾流死無さん④)
☆ヘニョった口元がたまらーん。



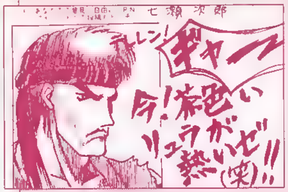
➡(大分県　にこよん君③)☆俺たちの挑戦は、まだ終わったわけじゃないー

先日、近所のゲーセンが火事になってしまった。
が、その火事の中、電源が落ちるまで「ぱずるだま」をやってた俺。
(千葉県　ARS君⑧)

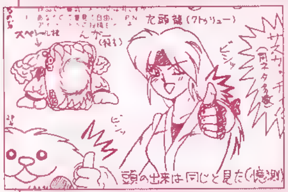


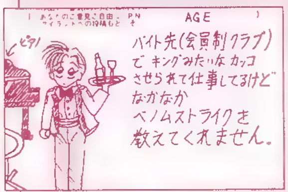
⬆(福岡県　武術師さすけさん当②)
☆明日への扉は頭で開け!

内神田のセント・エルモ
つっこみ三昧

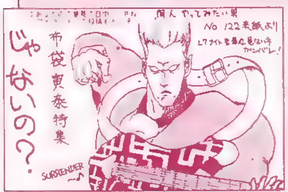


⬆こ、こんなはずではーっ！㉜

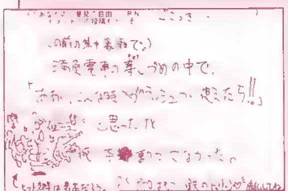

⬆同レベルか。㉝



⬆そう簡単に習得されては困る。㉞

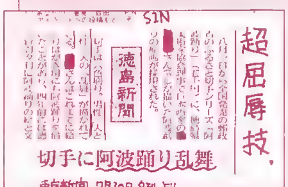


⬆イメージ的には合ってるなあ。㉟

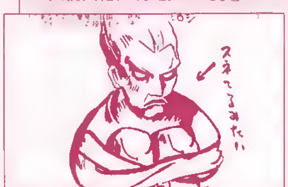

⬆私も朝の池袋駅で達人ボムを使いたいぞ。㊱



⬆うにゃ？そう？㊲



⬆伝統文化は判定強いぞ。㊳



⬆だだっこデミー。㊴

先日、某スーパーの食料品売り場で、スカイキッドのアレンジVGM（VGG 1 収録のヤツ）が流れていました。しかもウナギの特売コーナーで…。なぜ、ウナギにスカイキッド!?
（北海道　花田史記君Ⓕ）
⬆うーむ。昔からウナギにはスカイキッドが似合うと言われてたしねー（言わねい）。

カプコンさん、もしもヴァンパイアの続編が出るのなら、ビシャモンステージの背景に出てくる怪しげな犬もプレイヤーキャラにしてください。
（千葉県　大山SS君Ⓖ）
⬆あの犬、背景にしてはミョーに存在感がありやがる。ただイヌではない…。

先日、横断歩道を渡っているときに、サスカッチのしゃがみ小パンチの真似をしたら、止まっていたスクールバスの運転手が身を乗り出して、その指のさす方向を見た。
その後、運転手と視線があってしまい、ダッシュで逃げるハメに。
（愛知県　アクマイザー3君Ⓗ）
⬆それは気まずかろうて。



⬆もしや影武者か？㊵

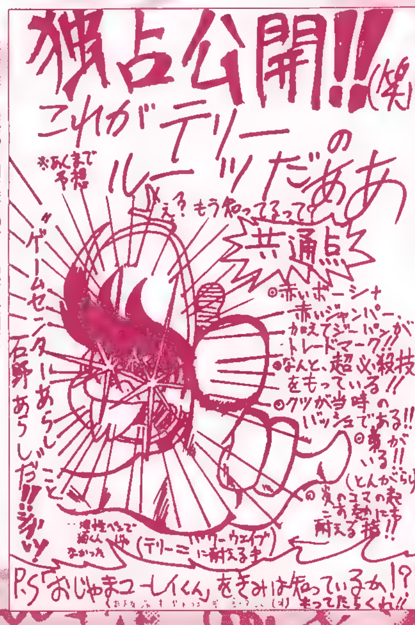
紀改め龍元君Ⓓ
★キングオブファイターズも結構夢の共演だけど、ベガVSギースとかってのも見てみたいなー。
…でも覇王丸が出れば、小斬り一発でホトケの山を築くに違いない。

ノスタルジック効果音

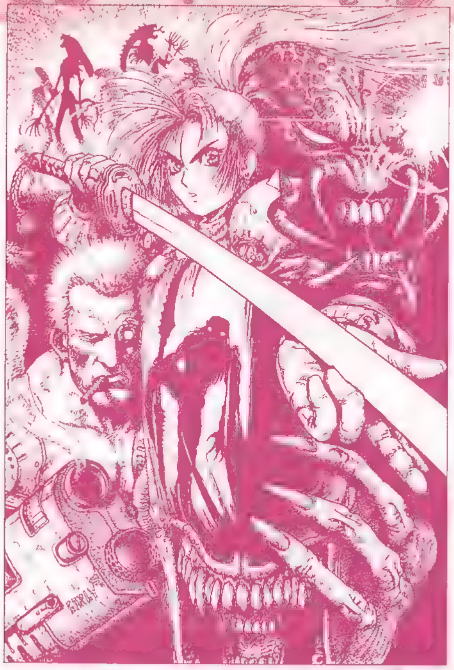
☆効果音なのである。
皆はGMや画像ばかりに目（耳）をむけるが、根底にあるものほど気がつかない。
要は当たり前すぎるからだ。ためしにパンチを数発出していただきたい。どうだろう、無意識のうちに「ピシピシ」とか言ってる自分が存在してないか？
こいつ（極バロではない）がスカだと、渦潮崩しが、回遊プール津波になってしまうぐらいの落差があると思わないか？だから、心に残る効果音があっても決しておかしくないのだ。
そんな俺の心に焼き付いている一つの音がある。それは、スプラッターハウスの澄んだ「スコーンスコーン」（注：ナタで敵のガン首をかっ飛ばす音である）や、サムスピの「ズビバァ」というフィニッシュ音にも消されることなく、時々思い出されるのである。
ああ！喉もとまで達しているのに…くそう、「あ」から五十音を順になぞるが思い出せぬ。
そんなある日、イライラしながら床につくと、むくむくと沸き上がってきた。
『ダダダラタララッタ　ダダダダラタラッタ☆まて、このヤロウ！』
「そうだ、☆だ！」
「893（はっきゅうさんじゃないぞ）だったんだ」
「そうだったのか、くにお〜！」
それは、かつてあらゆるゲーセンに置いてあった、あるゲームの、893にドスでえぐられる効果音だったのだ。
「☆」はバイタリティゲージ無用のクリティカルヒットへの怒りさえ消し飛ぶ、真の恐怖だった。
「☆」は、絶対実録ではないのに、妙にハマっていて、内臓が飛び出しそうな大ショックを与えてくれた（思わず腹を押さえたものだ）。
「☆」は、俺に絶対聞きたくない効果音だという注意を促すこととなり、俺にそのゲーム中でダッシュ戦法を編み出させてくれた（確か、その次に出てきたピストル音は妙にチャチだったと思うが）。
皆には、そういう音があるだろうか？たとえ、ゲームが消えたとて、何年経ってもゲームの世界観や、当時の思い出を蘇らせてくれるノスタルジックな効果音が。
俺は「☆」と出会えたことが、何と幸せだったろうと、このごろ思うのだ…。
（東京都　スクラップよしじま君Ⓔ）
★くにお君のドスの音？…うーむ、思い出せない。
心に残る効果音と言えば、ストⅡの「パチン！」の殴り音。スーパーではQサウンドで妙にリアルになったけど、
あのハデな音は好きでした。



➡（埼玉県　真愚君⑥）
☆いちだんと、悩んでください。



➡（大阪府　破邪川和真君⑤）☆独占公開どころじゃありませんよミスター。トホホ。



⬅（京都府　A・SHUN君⑨）☆生き残るためのシナリオは、己の腕だけが知っていた。



⬆（東京都　明日は試験♥さん(高)⑧）☆う、艶があって実にヨイなぁ。何だかえっちー。

燃えよ青春!!



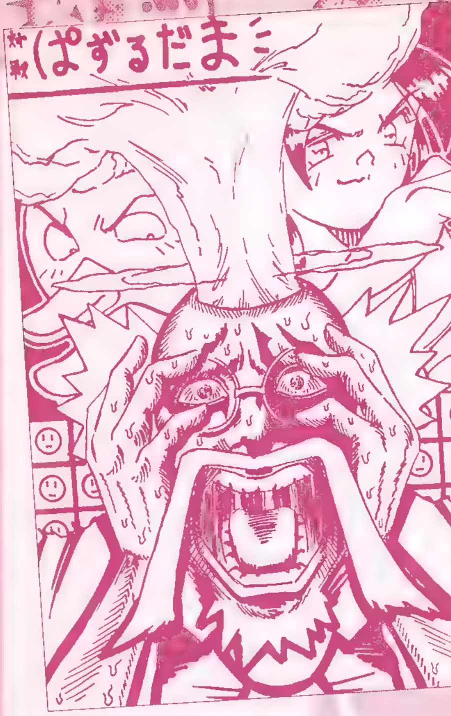
この前、あるゲーセンでだるま道場をやっていたら、ふと隣でものすごい闘気（オーラと読む）を感じました。
何事かと思い、横目でちらりと見ると、背広を着た男性が、かすかに口をパクパクさせながら、死にそうな形相でSONIC WINGSをプレイしているではありませんか。
彼はどうやら心の中で「オラオラオラ」と言ってたらしいのですが…。
おぢさん、オイラにはわかるよ、そのキモチ。でもそんなにキバって命が死んだら大変だにょ。にょにょにょにょにょ。
（東京都　騎崎ばるたんさん①）

気合、それは男のロマン

☆近所のゲームセンターにも「雷電DX」が入った。
初めてお目見えしたとき、「雷電デラックス」と読み上げて皆に笑われたが、しかしそういう風に読むことのどこがいけないのだろう。
「MS－DOS」のことを「MS・ドス」と呼ぶのを恥ずかしがって「MS・ディーオーエス」と呼ぶことの心理と、理屈的には一緒なのだろうか（普通、後者のように呼ぶ人は滅多にいない。ただ僕の知り合いにそういう変な人がいるというだけで、本当の呼び名は後者）。
だが周囲との調和も大事なことなので、僕も自分の本心をねじ曲げ「雷電ディー・エックス」と読むことで今のところは妥協しているが、しかしいずれは、と野望に燃える今日このごろだ。
それはそれでよいとして話は変わるが、僕は未だに同ゲームの「練習コース」がクリアできない。
ただそれ自体は、僕だけでなくほかの人もまだのようなので決して恥ずかしいことではないわけだが、それとは別に、僕がそのゲームでほかの人と比べて恥ずかしいところがある。
それは、ゲームオーバー後に出てくる個人成績の中身である。具体的な部分を示せば、「気合」のパーセンテージだ。
僕の場合、他人と比べてもそこだけが異常に低い。
その店ごとで変わると思うが、そこのゲームセンターでの「気合」の平均は、僕の見る限りではだいたい50から55といったところ、すごい人で60いくかいかないかといった具合だろうか。
しかしながら、僕の「気合」は平均35くらい。たまに40いくかいかないか、といった具合なのだ。
見かけ上の実力の差はないと思われる。むしろ「敵破壊率」や「レーダー破壊率」、それに総合得点自体は中の上くらいに入っている。
にもかかわらず、この15から20の「気合」の差。無茶苦茶くやしい。僕がもし歯槽膿漏であったなら、今ごろ毎日のように歯茎を赤く染め上げていることだろう。
この表現は決して大げさなものではない。なぜなら、確かに僕は常日ごろから無気力な人間だが、そんな僕でもゲームセンターに対する執着だけなら滅多な奴には負けないという自信があるからだ。
そして今回、「気合」という、ややもするとゲームセンターに対する執着心までもが垣間みられてしまうようなそれが、僕の場合他人より劣っているということを、コンピュータごときに公然と指摘されたことはとても屈辱的であった。
いや、むしろその指摘が、この上もない執着を持っていたコンピュータのそれだったからこそ、なおさら屈辱的だったのかもしれない。
今日も今日とて仲間からは「気合が入っていないなあ」とののしられる。その言葉の中に悪意はないとわかってはいるものの、やはり心に重い。
僕は連射がとても苦手で、あまり無駄弾を撃つという主義ではなかったが、このゲームでは敵のいないところでも思い切って弾を撃ち続けていたり、また、死んでもボムを使わないようにしたりと、「気合」という言葉から連想される自機の生きざまをいろいろと試してはいるものの、今のところ全然効果はない。
とにかく、今は一刻も早くこんな屈辱的な日々から抜け出したいという一心で、試行錯誤の日々を送っている。
（千葉県　寒心君Ⓙ）
★あの個人成績システムは、なかなか斬新かつユニークでヨイね。今後の励みにもなるし－（落胆もするする）
（気合だけは高い担当より）



➡（大阪府　ノートウング君⑦）☆2週間か…どれ、ひとつ私も…。（＾ ちょっとマジ）



⬅（東京都　青空のぼる君⑩）…がんばれ！正義の（ウソ）マットドクター中杉！

こちらこだわり派



続編っていかに在るべきかー?

続編と言っても、キャラと技を増やしただけの安易な別バージョンが必ずしも面白いとは限らない（カプコンはやっとストⅡから脱却したようだし）。

一度売れたブランドを使い回す妙な習慣が定着してしまったのは悲しい限りだ。いかに前作の威光を借りようとしても、プレイする側の目は騙せない。前作を超える何かがないと、全く魅力を感じない。

今恐れているのはサムライスピリッツである。続編を出すのなら、全キャラ入れ替えてほしい。そうでないなら、出さないほうがいいと思う。

もー、スーパーもスペシャルもダイナマイトもジェットもいらない。純粋な2や3をプレイしたいと思うのは私だけか？（システムはそのままにキャラがほとんど、もしくは全員違っているってことね）

確かに使い慣れた持ちキャラが消えるのは寂しい。私も、サガットのいないストⅡを想像するのは相当につらい。

しかし、別れというのは人生において避けて通れぬ道なのだ（何を大げさな）。

それに、一新されたキャラクターたちを操るのは、また新しい相棒との出会いかもしれないのだ。

最近、バージョンアップ物は、一度考えたキャラクターを一回こっきりで捨てちまうのはもったいない、というせこいイメージがする。

そう言われるのも仕方がないと思わないだろうか？　皆さんはどう思っているんでしょうか？（大阪府　中村雅信君Ⓛ）

★一つのキャラに愛着を持ってしまったら、なかなか離れられないのが人情てもの。しかし！　たいした変化のないままに長く付き合っていくってのも、ちょっとものたりない。

「極めて理不尽に…」
「御大自ら爆ぜる…」
「屠る…」
なんか悪いモン食ったのか？
（神奈川県　三浦秀和君Ⓚ）

開催時期を考えようの巻

☆「ヴァンパイア全国大会」開催について一言。

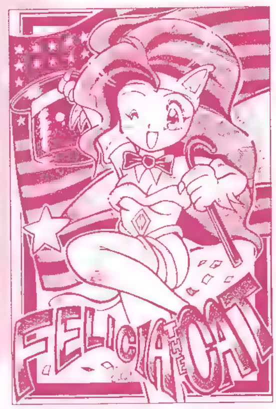
「X」の大会のときもそうでしたが、大会開催時期がちょっと早過ぎやしませんか？（地元のゲーセンなんて、まだゲームすら入っていないのに）

「大会」というのは、参加するプレイヤーはもちろん、見ているギャラリーでさえもが、それぞれのプレイヤーが身につけたテクニックを使って闘う様を、興味深く見る場でもあると思うのです。

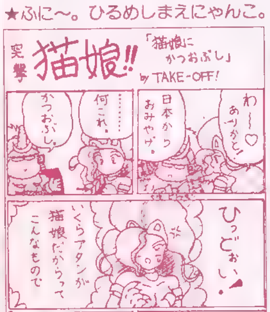
それなのに、こんなに早く大会を開いてしまっては、そんなにハイレベルな試合は見られないものとなるでしょう（断言）。

なぜ、もう少し待つことができないのですか？（サムスピの大会には期待）
（広島県　ユリオン君Ⓜ）

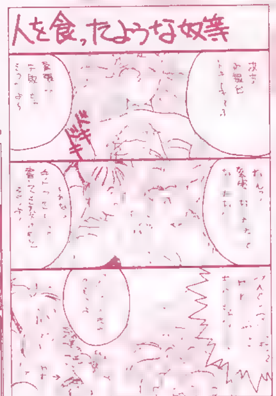
★そのゲームが旬のうちに大会を開催して盛り上げようという意向はあると思うのだが、少し時間をおいて、もーちょっと経験値を積んでからでもいいと思うけどね。



⬆（大阪府　ＡＫＤ様よ♥君⑪）★登れ、スターダム！魅惑のステップで夢を掴め！



⬇（北海道　TAKE-OFF君⑯）★ふに～。ひるめしまえにゃんこ。



⬆（神奈川県　Mr.Mt君⑮）★…ニャンだかにゃあー。

⬇（三重県　まつたくモー助さん⑭）★やはり猫耳だ！はあ～たまらぬう←猫耳マニア。





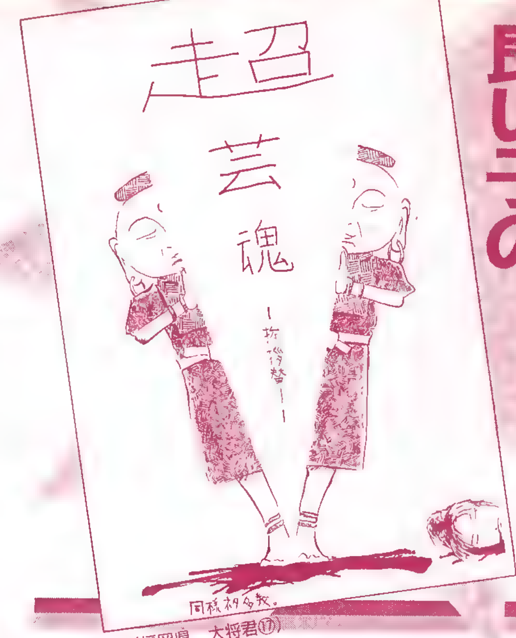
⬆（京都府　笹岡〝モリガン〟♥ゆりのさん⑬）★この娘もしっぽ握られるのは弱いのだろーか。



➡（島根県　さぁちぇさん⑫）★ネコ科のハートはプリズムマインド♡

独断突発ミニマムコーナー「やっぱりネコがお好きだったか」

因縁のネリチョギ
良い子の



⬆(福岡県　大将君⑰)

朝焼けシニカル劇場
絶食格闘王

☆「今夜は君の血で乾杯といこう…」

かぷ。

「うげっ」

ミイラ男の血はカビの味がした。

彼の名はデミトリ。吸血鬼である。彼は今、ルーマニアにある自分の城で、いじいじしていた。

「こんなつもりじゃなかったんだけどなー」

近所の人間たちは、ニンニクや十字架を持ち歩いている。血に飢えた彼のアイデア自体は、間違っていないはずだった。

すなわち、古城の門に貼られた「格闘始めました」の張り紙。勝負に負けた者の血は彼のものにできる、まさに名案である。

腕っぷしには自信があるし、たとえ負けても不死身なので安心だ。

が、しかし、集まってきたのは…。

雪男の血は凍りついていた。人造人間の血には電気が流れていた。しかもまずかった。

半魚人の血はまさに半分魚の味だったし、ネコ娘は健康そうな外見に期待したが、やはりネコの血が混ざっていた。

狼男も同様。

サムライ・ゴーストには血が流れていなかったので闘い損だったし、ゾンビのときには危うく腹をこわして死にかけた。

唯一まともに飲めたのはコウモリ女の血だけだったが、飲んでる途中で突然、共食いをしているような味がして、飲むのをやめた。

「あー、お腹すいたよお。誰だよ次の相手は…。いつからトーナメントになったのだ？」

格闘家の血が目当てだった。血の気の多そうなブルース・○ーに似た奴や、中国娘や軍人娘と闘いたかった。

何にせよ、これ以上血を吸わずに闘うのは自殺行為だ。

「次がまともな血の持ち主ならいいな」

と、デミトリはマントを手に取り、立ち上がった。

彼は知らない。次の対戦相手が「ロボット」だったり、その次に待つのが「異星人」だったりすることを…あはれなり。

(広島県　菅原敬君Ⓝ)

★♪やつみにまーぎれて生きる、にはあまりにも自己主張が強すぎるよチミタチー。



➡(北海道　イタリア娘君⑲)
☆見渡せば周りは公僕ラッシュ。



➡(東京都　猪突猛進君⑯)
☆…ヤキまわってます。



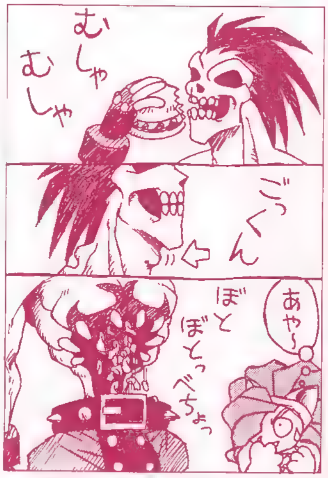
⬆(大阪府　森周平君㉓)
☆ぜんぜん解決になっとらんぞ。



⬆(愛知県　きさらぎ上総さん㉒)☆こーゆー所神経質そうだよねこの人(←人?)。



⬆(福岡県　弥生りんさん㉑)
☆悲しい同情だな。ううっ。



⬆(東京都　大槻モヨコ君⑳)☆喉元過ぎれば消化も忘れるって奴ですか(?)。

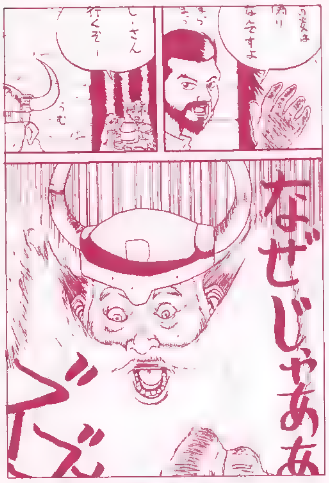
匠のアジワイ お手軽 クリティカルルルルル!

☆熱いっ!熱いぞジオストーム!全国3千万人(推定)のアクションゲーマーは、こいつを待っていた!といえるほどのスゴイ出来だ!
とにかく演出が良い!良すぎる!そして爽快!特にスプレッド+ブーストなんかスゴすぎ!
難度は高いが、ふだん対戦格闘しかしない人たちにも、一度でいいからプレイしてほしい。何か心の中に沸き上がるものがあるハズだ!
でも柏には2店のゲーセンに入ったのに、1週間しないうちに片方のが消えた。いいゲームなのに…。
(茨城県 竹輪ジオストーマーズ隊長亮君⓪)
★実は今年のAOUショーからジオストームには目をつけていたのだフフフ。
まさにアイレムアクションの極みがここにある、と断言してしまおう。

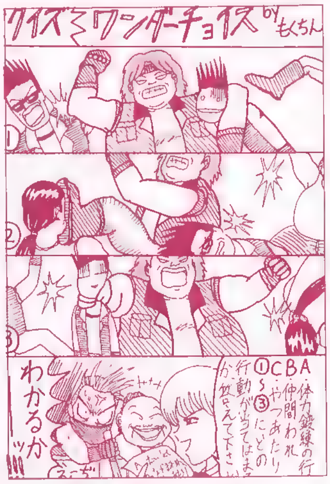
☆「ラピットヒーロー」というゲームを知っているかな?メディアコーポレーションの出したシューティングなんだけど(あの「ガルフストーム」も出している!)これがハマるハマる。
敵キャラをガンガン撃ちまくれるし、ボンバーは強いし、かゆい所にも手が届く出来だ。ゲーメストライターの中にも洗脳者が何名か出てそうだ。
初心者でもそこそこ進ませてくれるが、後半はパターン化しないとクリアは無理だろう。だから攻略してくれい!
(でも出回りが…)
(福岡県 新陰流さぶろう君Ⓟ)
★打ち込み感が気持ちいいラピットヒーロー。ボスたちが実に傾いていて、非常にカッコいーのだ。



➡(愛知県 かきのたね君㉔)
☆爪ユーザーにサチ…あるのか?



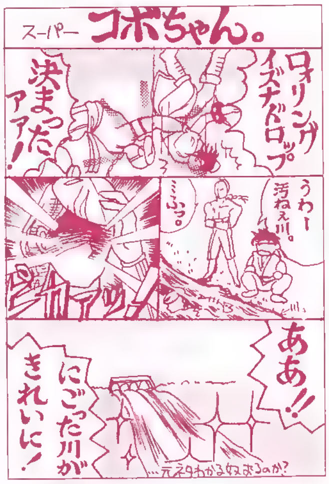
⬆(京都府 林田真吾君㉘)
☆目で見たモノしか信じないっス〜。



⬆(広島県 木貫ふくよし君㉗)
☆暴れん坊に理屈はいらない。



⬆(福岡県 関節王君㉖)☆どーして力技で物事を解決しようとする!



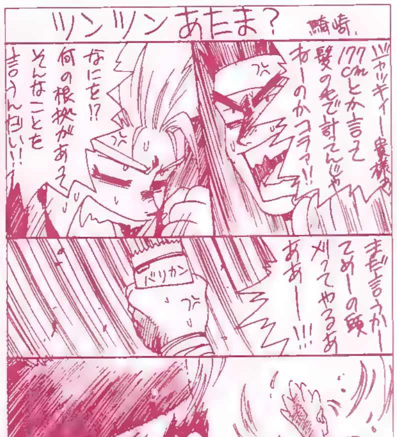
⬆(埼玉県 ダルシーナ・カトー5世さん㉕)☆どこぞの星の王位継承者でしたか。



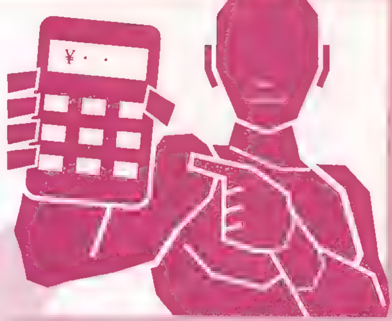
➡(静岡県 大仏和尚君㉛)
☆あの体毛、自分でカッティングしてるのだろーか?



➡(京都府 大西直武君㉚)
☆ボクもお子様だからわかんないや。



➡(東京都 騎崎ぱるたんさん㉙)
☆ああっ、騙されてたっ!



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③



買います

●東京・三鷹市のナコルルポスターを1枚1万5千円で譲ってください。希望者には戦国エースのポップもつけます。まずはW葉書で連絡をください。③（〒960-12 福島県福島市松川町関谷字柏山3-4コウノF-II-220 今野裕）

●OVA沙羅曼蛇～ゴーファーの野望、瞑想のパオラのビデオ、サウンドトラックCDを買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒470-12 愛知県豊田市永覚新町1-25-9 篠原政幸）

●コナミの非売品ビデオ「ツインビー～ウインビーの1/8パニック」を高価で買い取ります。美品希望。詳しくは封書で。③（〒753 山口県山口市中央5-3-20 本常昌弘）

●アーケードゲームのポスター、UFOキャッチャーのぬいぐるみを買います。希望価格明記のうえW葉書で。③（〒418 静岡県富士宮市富士見ケ丘81 安彦貴秋）

●マーベルランドのインストカード（コピー不可）、ワルキューレの伝説のポスター（美品、折れ目なし）を各5千円で買います。③（〒520 滋賀県大津市馬場2-8-7 小西芳美）

●ヴァンパイア、極上パロディウスのポスター、スーパーゼビウスのシングルCD、ザ ベスト・オブ・ビデオゲームミュージック（ナムコのCD）を適価で買います。希望価格明記のうえW葉書で。③（〒181 東京都三鷹市深大寺1-15-1ホワイトアイランド303 内藤信幸）

売ります

●CD「コナミ・サウンド・カタログVol-3」とMT「タイトー・チェイスHQ海外編」（両方非売品）を適価で売ります。80円切手同封で連絡を。③（〒355-01 埼玉県比企郡吉見町上銀谷81-2 井上政広）

●レゲーのポップ、インストカード、チラシ、ポスター、CD、ビデオなどを売ります。PⅢ豆本、ゲームグッズ、リストを送りますので80円切手同封の封書で。③（〒340-01 埼玉県幸手市栄6-12-304 木村薫）

●サンサーラ・ナーガ2制作者インタビューおまけつきプロモーションビデオ（非売品）を売ります。スーパーストⅡエックスのポスターとの交換でも可。ポスター優先です。③（〒386-13 長野県上田市中野345-17 柳沢宏之）

●NEO・GEO本体＋別売コントローラー＋メモリーカード＋ファイティングスティックNEO＋餓狼＋餓狼2＋餓狼SP＋龍虎＋龍虎2＋ニンジャコマンドー＋クイズ迷探偵ネオ&ジオ＋ロボアーミーを4万5千円（送料含）で売ります。まずはW葉書で連絡を。①（〒411 静岡県三島市西若町2-12 彦坂心）

●NEO・GEO本体＋餓狼SPを1万5千円で売ります。80円切手同封で連絡を。①（〒371-01 群馬県勢多郡富士見村時沢2376-2 小池優介）

交換・その他

●私のNEO・GEO本体＋コントローラー2個＋メモリーカード2枚をあなたのPCエンジンDuOまたはDuO-Rと交換してください。まずはW葉書で。③（〒655 兵庫県神戸市垂水区本多聞7-5-1メイテックエストペンドコーベ414 江金直樹）

●私のゲーメスト増刊（スーパーストⅡとバーチャファイター）をあなたの餓狼SP、サムライ増刊と交換してください。美品希望。ポスターはなくても可。こちらはVFのみポスター有。2冊セットの方に限ります。①（〒353 埼玉県志木市中宗岡1-13-18 賀佐美江）

●ツインビー&國府田マリ子ファンのみなさん、私と文通してください。③（〒297 千葉県茂原市茂原640 成田友也）

●シューティングが好きな方、私と情報交換しませんか。年齢、性別問いません。マニアの方歓迎。③（〒465 愛知県名古屋市名東区藤見ケ丘88キヨシ荘102 小林孝弘）

●ストⅡの金髪野郎（ケン、ガイル、キャミィ）の好きな方、私と文通してください。特にケンが好きな方大歓迎。初回のみ80円切手同封で。③（〒904-12 沖縄県沖縄市宮里2-11-1-1102 比嘉渚）






⬅（埼玉県 得一矢格君）

お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 新声社 ゲーメストアイランド係

痛快 これで完璧(パーフェクト)!

GANGAN 行進曲

©SNK/ADK 1994

隠し必殺技は今回で全部紹介。さらに対戦、CPU戦で役立つ連続技も大公開だ!

隠し技公開! ～第二部～

おう、そこの兄さん、ちょっと見ていきな。いいネタそろってるよ。これを見なきゃ損するよ～…。

担当:MoMo

決まれ! 必殺の荒技!!

前回予告したとおり、今回は隠し必殺技をすべて紹介しよう。

今回の隠し必殺技は投げ技がほとんど。一度つかんでから、コマンドを入れるものばかりだ。

つかみ返しなどで簡単に返されてしまうかもしれないが、決まれば、大ダメージ。何度も狙って、決めてみよう!

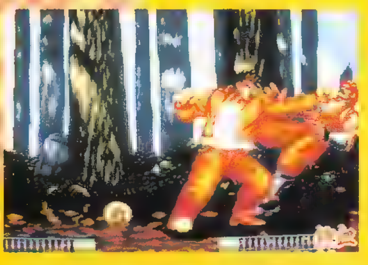
草薙 条

●ゴージャス投げ
レバー↓↙←+ABC同時

このコマンドを入力すると条は手を上げ、その拳が光る。ただこれだけではなんの攻撃力もないが、ダッシュしている者に当たると技が発動する。

相手のダッシュを止め、そのまま画面端まで押し返し、さらに投げるという、まさにゴージャスな投げだ。


相手のダッシュを止めたら…、


「ドリャーー!」と画面端まで叩き付け…、


さらに投げる。う～んゴージャス。

ダッシュだけに限らず、条の「条スペシャル」や剛の「ド根性ゲタラッシュ」なども止められるぞ。

城所 剛

●袋叩き
正面から組んで、レバー←↖↑↗→+B

つかまえた相手を自分の長ランの中に押し込み、その上から殴るという、豪快かつ恐ろしい技。

コマンドの投げ技だが、自分の体力には関係なく、一定のダメージは与えてくれる。


まさに袋叩き!これは怖い。

李 [illegible]

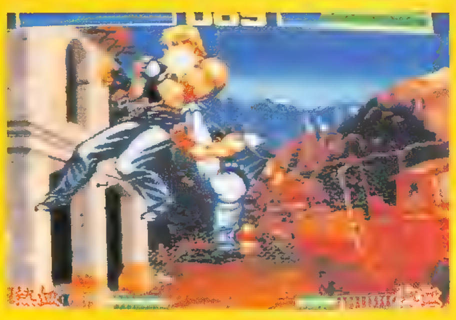
●[illegible]
正面から組んで、レバー→↖↑↘←↙→+B

正面から相手を後ろに放り投げ、受け身を取れないところに空中二段蹴りを入れるという、恐ろしく残虐な殺しの技。

やはりコマンド投げなので、前回にも書いたとおり、自分の体力が少ないときに決めると効果の大きい技だ。

出し方のコツとしては、レバーを右(相手方向)から一回転させて、そのまま左上まで持っていき、ボタンを押す。回す方向さえ間違わなければこの方法で結構出る。


まず相手を投げて…、


さらに蹴り2発!まさに殺しの技。

キサラ・ウェストフィールド

●スプラッシュダンス
レバー↙↘↙↗+AB同時

地面を滑りながら肘で突っ込み、相手に何十発もの蹴りを叩き込む、キサラの最大奥義乱舞。

と、書くと凄そうだが、実



肘が当たったら始まりだー!



上下に蹴りを何発も当てて…、



フィニッシュ!気持ちいいダス。

はそれほど強力な技でもない。しかし、連続技として使うとほとんど入るので、やはり凄い技なのかもしれない。
めんどくさいコマンドに見えるが、出し方は簡単。レバーを左下（自分が右向き）から時計回りに回して、一回転半、右上で止めてABボタンを押すだけでいいのだ。

シン・ジーナス

●ジーナス・バスター
正面から組んで、レバー→↖↑↓+B

某超人プロレスマンガの某超人主人公が使っていた、あの必殺技によく似た技。
やはり、自分の体力が少ないときに使うと大ダメージ。前回紹介したアーム・ボンバーもあるので、どちらを使うかは個人の趣味。



こりゃあ、まさに、あの人のあの技じゃなかとですか~!

●パワースラム
→+A

この技も条の「ゴージャス投げ」と同じで、ダッシュ中の者を投げる技。ゴージャス投げよりもコマンドが簡単なので、走っている相手を偶然投げることのほうが多い。

ボビー・ネルソン

●ボビー・ダンス
背後から組んで、レバー↑↖↙↘↗↓+B

相手の背後に回り、とりあえずダンスを踊る。そして蹴っているのか殴っているのか知らないが、相手に大ダメージを与える不思議な技だ。
コマンドをよく見てもらえばわかるが、あのコマンドである。そう、元祖爆裂究極拳コマンドなのだ。
しかし、あの爆裂究極拳のように簡単にはできない。素早いコマンド入力が必要なのだ（ニンジャコマンドーを爆裂究極拳だけでクリアした私でも、まともには出せないのだ）。この技を狙って出せる者こそ、真ボビーマスターだ。

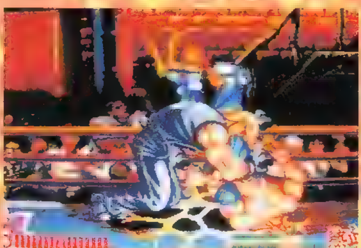


なんか踊ってます。でも、ゲージ一本減らすほどのダメージだよ。

レオンハルト・ドマドール

●リバース・パワーボム
背後から組んで、レバー→↖↑↗↑+B

レオンハルトの巨体で天高くまで持ち上げ、その頂点から叩き付けるという、とんでもなく暴力的な技。
この技も当然のごとく、体力が少ないと大ダメージ。



まさに暴力って感じ~。

風魔　小太郎

●爆裂究極落とし
正面から組んで、レバー→↖↑↗←↙↓+B

相手をつかんだら、相手と共に高速回転で上空まで上り、回転しながら落ちてきて、相手の頭だけを落とす荒技。被害者は、自由落下速度+遠心力+頭（これは痛い）によって爆裂究極的なダメージを被ることになる（本当か?）。
コマンドも簡単で強力な技なので、体力ピーピーのときには狙うとよろしいかと。



グルグルグルっと飛んでいって…、

ドスン!と落ちてきます。大ダメージで痛いっス。



貴方のガンガンライフを少し豊かにする

痛快GANGAN行進曲連続技小特集

担当：TKO

代表的な連続技は前々号を参照すべし

前々号で代表的な連続技はすでに紹介してしまった後なので、正直言ってボリューム感はイマイチかもしれませんが、そのぶん内容はピリリと辛く煮詰めてみました。

キサラ

ジャンプ大パンチ×2→立ち大キック×2→キャンセルスプラッシュダンス

キサラのジャンプ攻撃は、ボタンを押した瞬間に技が出てしまうため、大小の区別がないので長く押す必要はない。



近距離立ち大キックから…、



目押しでもう一発立ち大キックを入れる。



仕上げはキャンセルスプラッシュダンス。

そこで、最初のジャンプ攻撃は空振りしても構わないつもりで早めにボタン連打で狙っていこう。

着地後は、素早く近距離立ち大キック→遠距離立ち大キックと目押しでつなげよう。

最後の必殺技は、威力を重視するのであればヒップバズーカの使用がベスト。

ただし、ボビー、キサラなどの体が小さいキャラに対しては、ヒップバズーカが全部ヒットせずにすり抜けてしまうことがあるので、それらに対してはスプラッシュダンスのほうが安全確実。

ジャンプ大パンチ×2→立ち小パンチ×3

最初から最後までパンチボタンを連打するだけの、超お手軽実戦連続技。

難度の低さにもかかわらず、安定したダメージを与えられるというのはポイントが高い。

フウマ

ジャンプ大キック→立ち大キック→立ち大パンチ→キャンセル爆裂発勁

ジャンプ攻撃からのみ、立ち大キックから立ち大パンチが目押しで連続技になるところがミソ。例外として、立っている状態でも画面端ならつなげることができる。



このレバー入れ立ち大キックが2段で入ったあとに…、



さらに立ち大パンチが2段で入る。すでに6段攻撃だが…、



仕上げに爆裂発勁で計10段。威力のほうもハンパじゃない。

最初のジャンプ大キックは二段攻撃なので、かなり高めで出さないと2発ヒットしないので注意しよう。

最後の必殺技は、電光石火の術・炎龍破でも構わないが、攻撃ラインがややずれている場合、全部命中しないことが多い。反撃の糸口を与えないためにも、爆裂発勁にしておくのが無難だ。

[illegible]

ジャンプ大キック→立ち大キック→キャンセルド根性ゲタラッシュ

近距離大キックからでないとゲタラッシュが連続でつながらないので、ジャンプ大キックは、着地の間合いが離れないように引きつけて当てよう。

最後はフライングクロスチョップでも可。ただし、キャンセルではなく目押しで当てる必要がある。



この近距離立ち大キックからゲタにつなげる。



ゲタラッシュの威力がデカいので、ゲージ1本近く減る。

レオンハルト

ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→ブラッディクロス

立ち大パンチは、相手方向レバー入れの3段攻撃を使用するが、ラインや間合いの調



慌てずに3段目まで入れてからキャンセルをかけよう。



整が甘いと3段が全部入らないことがある。この場合、それ以降の攻撃がガードされてしまうため、結果的に反撃を受けてしまうことになるが、それらを懸念するのであれば近距離立ち大キック（2段）に代えてもいい。

立ち大パンチ→ブラッディクロス

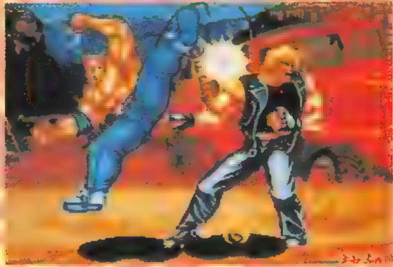
これは、空中にいる相手に対して相手方向レバー入れ立ち大パンチを当てて連続技に持ち込むという、やや特殊な空中5段攻撃（間合いによっては3段）。

間合いによっては、ブラッディクロスが1発しか当たらないこともある。

シン

ジャンプ大パンチ→立ち大キック→フライングニールキック

大型キャラに対しては、ニールキックが2発ヒットする。



全部命中してもあまり減らないが…ほかに技もないしなぁ

最後はスーパー逆水平でもいいが、全部ヒットしても相手が倒れてくれないし、威力も大差はないのであまりオススメできない。

条

ジャンプ大キック→条ラッシュ（小パンチ×3）→かっとび百烈脚

条ラッシュは4発目が当たると倒れてしまうので、入力を3発目で止める。パンチボタンによる入力と同じテンポで（コマンド入力＋キックボタン）をつなげなければならないため、難度は高い。



条ラッシュを3発目まで当てる。そして…、



同じテンポでかっとび百烈脚につなげる。

かっとび百烈脚が出たら、ヒットしている間は忘れずにキックボタンを連打しよう。

ジャンプ大キック→立ち大キック×2（サマーソルトキック）

こちらは一転して、キックボタンだけを使用したお手軽な連続技。見た目のカッコよさが最大のポイント。

立ち大パンチ→友情の合体熱血パンチ

自分は画面端を背にしつつ、なおかつ相手が至近距離にいなければ成立しないという、幻の連続技。



自分が画面端を背にしていることが絶対条件。



勝男の助走距離を短くすることで可能な芸当だ。

凶鷹爪以外で唯一連続技に成り得るガンガン必殺技だが、前述のシチュエーション以外では勝男の脚力がネックとなり、相手の背後を取る前に逃げられてしまうのが悲しい。

李

ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→キャンセル蟷螂蹴

前々号で紹介した連続技の、最後の必殺技を蟷螂蹴に代えたもの。



お手軽3発計7段。威力も大きいし、なによりカッコいい。

ただし、他の必殺技と違い、連続技の最中に相手が空中に吹っ飛んでしまった場合でも蟷螂蹴が当たってくれるという利点がある。

威力も大きいので、他の必殺技よりも普段はこちらをメインに使用するほうがいいだろう。

レバー入れ遠距離立ち大キック→キャンセル蟷螂蹴

遠距離から、相手方向にレバーを入れて出す2段蹴りをキャンセルしての連続技。

気絶した際に使うよりは、相手とのラインをずらして出したり、起き上がりに重ねて使う場合が多い。

ボビー

ジャンプ大パンチ→立ち小パンチ×2→立ち大キック

ボビーは通常技のバリエーションが少ないので、意外な連続技というのがほとんどない…が、とりあえずこんなのもありますという見本。



最後に相手が倒れるのはいいが、その後が…続かない。

ジャンプ大パンチは2段攻撃なので、早めに当てよう。



CPU攻略

フウマ

ガンガンでござってる場合じゃねぇ

投げもガンガン必殺もいらねえ。とにかくタイムボーナスをくれでござる。

担当：ガンガンSC派ぴぐ

まずは連続技から

タイムアタックをやるうえで大切なのが、単位時間当たりの与えるダメージ量。要するに短時間で大量のダメージをくらわすのが理想的というわけだ。

さてガンガン行進曲のウリである〝つかみ〟からの攻防だが、フウマの投げ技は威力がない。悲しいほどにない。しかも前半面の相手なら素直に投げられてくれるが、後半面ともなると激しいつかみ返し合戦の末に与えるダメージはちょっぴりという悲劇が待ち受けている。



つかまれたらレバガチャで振りほどけ。つかみ合いになるくらいなら投げられたほうがマシだ。

というわけで今回は申し訳ないがウリには遠慮してもらうことにして、連続技を考えていこう。

現時点で最強と思われるものが……**跳び込み大キック**（空中二段踏み蹴り）↓**近距離レバー相手方向大キック**（二段突き蹴り）↓**近距離大パンチ**（掌底アッパー）↓**爆裂発勁**だ。

決まればラクにゲージ一本分は減らせるのが魅力だが、二段突き蹴り↓掌底アッパーへとつなげるのは目押しと練習が必要で少々難しめ。確実性を重視するなら空中二段踏み蹴り↓掌底アッパー↓爆裂発勁が簡単でよい。

この連続技で注意すべき点は跳び込みから地上技へのつなぎの部分。大事なのは空中二段踏み蹴りの一段目を高い位置で当てるということ。打点が低いと二段目が出ないことも多いし、実際に試してみれば分かると思うが打点が高いほうが明らかに地上技へとつなげやすい。中背の敵（条、李、キサラ、フウマ）なら頭上を、デカいキャラ（シン、レオンハルト）に対しては顔面を蹴る感じで出すとちょうどよい。ボビーに対しては跳び込まないほうがよい。



二段踏み蹴りはなるべく高く当てて、



二段突き蹴りから、



掌底アッパーへつなぐ。ここからさらに爆裂発勁だ。

キャンセル必殺技と非キャンセル必殺技

一般の格闘ゲームの世界においては、通常技から必殺技へとつなぐときはその通常技にキャンセルをかけて…というのがオーソドックスとされてきた。しかし必殺技のスキが大きく、ガードされてしまうと反撃必至のこのゲームではキャンセルの持つ重要性が低い。

代わって出番を得るのが非キャンセル連続技だ。読んで字の如く通常技にキャンセルをかけずに出す必殺技のことを指す。

具体的な例を挙げると、二段技である掌底アッパーの二段目が出きってから必殺技を入力するのだ。

キャンセル必殺技を使う場合通常技をガードされてしまうと、必ずガード↓ガードになるので必殺技もセットでガードされてしまう。

それに対し非キャンセル必殺技なら通常技をガードさせた後に、一瞬ガードを解かせて相手が動こうとしたところに必殺技を当てられる。

掌底アッパーが当たれば普通にキャンセルをかけて必殺技を出そう。

当てたらキャンセル、ガードされたら非キャンセルで必殺技を出すべし。



掌底アッパーをガードされても非キャンセルなら、



必殺技を当てられる（こともある）。

必殺技の性質の違いを知ろう

ここでは投げ技を除いて炎龍破、電光石火の術、爆裂発勁の相違点を見ていこう。

炎龍破は出るのが非常に速いうえに、ガードされても意外と反撃を受けにくい。

出るのが速いということは非キャンセル必殺技として出すのに適しているということになる。

唯一の欠点といえるのが炎龍破を当てた直後の自分と転がっている相手の位置関係。

自分のすぐ真上に敵が倒れているので跳び込むための距離がとれない。後述する〝重ね〟に行くためにも一度ぐるりと回りこまなければならないのもやっかいだ。

電光石火の術は瞬時に距離を詰められるのが最大の特徴。ガードしたら距離が離れてしまう技に対して特に有効だ。

しかもガードされたときの硬直時間ももっとも短いので反撃されにくいのもポイントが高い。

ただし注意してほしいのが攻撃判定が出るまでの時間はたいして短くないということ。技の出かかりに走るモーションがあるため、その分だけ判定発生までに時間がかかるのだ。近距離では爆裂発勁のほうが速い。電光石火の術は距離が離れた相手を追うときに使おう。

最後に爆裂発勁だが、前述の通り反撃までに要する時間は短い。そのかわり硬直時間が異様に長いので確実に決められるとき以外は使わないほうが無難だろう。

威力はデカいので掌底アッ



同時に電光石火と爆裂発勁を出しても、



勝つのは爆裂発勁。

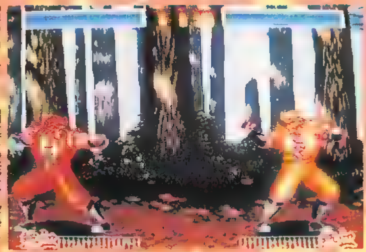
パーからの連続技として使おう。

いざ実戦!!

今までいろいろと理屈をこねてきたが「百の理論も一の実戦の前には猫に小判」(編心得集・其之弐拾壱)にあるように(ウソ)、実際に使えてこそ本物。

というわけで実戦のさなかでどう使っていくかを見てみよう。

まずはスタート直後だが、CPUはスタート直後にいきなり挑発してくることがある。もちろんこんなチャンスを見逃すわけにはいかない。開始と同時に電光石火をレバーのみ入力し、相手が挑発してきたらAボタンを押して電光石火を発動する。挑発してこないようならレバーは左に入っているはずなので、そのままガードを固めつつ後退する。


超ラッキー!!開幕挑発は見逃さないよ。

さてガンガン行進曲のCPU戦は〝相手の攻撃を待って、確実にガードして反撃する〟のが基本の姿勢だ。ここでも基本に忠実に相手の攻撃を待つことにしよう。

ガードから反撃に転ずるときは的確な技を出すのが肝心だ。相手の必殺技をガードしたときは爆裂発勁を出せば問題ないが、通常技をガードしたときに繰り出す技が難しい。ガードされてしまったときのことを考えると電光石火のほうが無難だろう。

一番てっとり早いのが相手キャラの○○をガードしたら爆裂発勁(電光石火)を使うと決めておくことだろう。これればっかりは自分で経験を積んでほしい。ちなみに炎龍破はリーチが長くないので使わないほうがいいだろう。

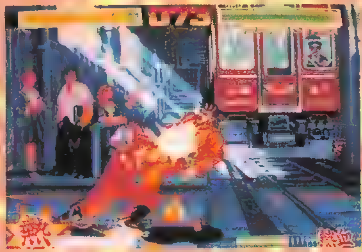
うまく反撃が決まったら相手を転ばせることができるはずだ。ここから一気に相手の起き上がりを攻めていくぞ。

シン、レオンハルトが相手の場合は空中二段踏み蹴り→二段突き蹴り→掌底アッパー→非キャンセル爆裂発勁を狙う。

条、李、フウマ、キサラに跳び込むときも前述の連続技を狙うのだが、掌底アッパーをガードされたときに限り非キャンセル炎龍破を使う。

爆裂発勁が決まると倒れた相手との間合いが適度に離れているので、さらに起き上がりに跳び込んで連続技を狙う。炎龍破が決まって倒れている相手に対して真上に移動すると引っ掛かってしまって、相手キャラとY座標を合わせることができない。いったんX座標をずらしてから正面にまわりこむようにする。

そこで相手の起き上がりに掌底アッパーの重ねを狙う。タイミングよく掌底アッパーを重ねて非キャンセル連続技へとつなぐ。アッパーが当たれば爆裂発勁、ガードされたら炎龍破だ。


爆裂発勁で転ばしたら、


間合いを微調整して跳び込む。

剛、ボビーに対しては終始掌底アッパー重ねを狙う。ボビーは小さいので跳び込みからの連続技を狙いにくい。剛は必ず1人目なのでガードがヌルい。格好の練習台になってくれるぞ。

ミクロの世界でのタイム短縮法だが、掌底アッパーが当たったときはキャンセル爆裂発勁にしよう。アッパーが当たりさえすればキャンセルでも非キャンセルでも連続技になるが、どうせならコンマ数秒でも速いほうがいい。

キャラ別注意点

VS剛

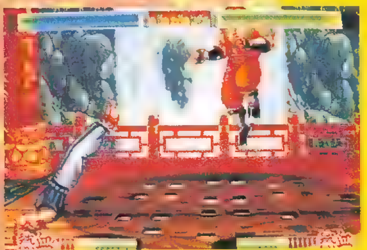
さすがは1人目、バリバリくらってくれる。特に問題はないだろう。目指せ100秒。

VS条

なかなか攻めてきてくれないことがある。ダッシュキックで目を覚ましてやろう。条の声付き攻撃(オラァ含む)には反撃可能。

VS李

起き上がりのモーションがヘン。思ったよりはるかに遅く跳び込もう。こいつの起き上がりにはアッパーを重ねにいくのはやめよう。


このグラフィックが消えるころに跳び込むとちょうどよい。

VSシン

運が悪いと跳び込んだときにキャプチュードをくらうことがある。だが本当に交通事故なのでめげずに跳び込もう。ショートレンジラリアットには反撃は間に合わない。だまされるなよ。

VSボビー

特に注意点はない。跳び込みを狙わず、掌底アッパー重ねからの炎龍破で大丈夫。

VSレオンハルト

ザコ。どんな技に対しても反撃が可能だ。7人目に出てきたら両手をあげてバンザイしよう。

VSフウマ

フウマの技はスキが少ないので反撃技としてはダッシュキックが使える。反撃としてだけでなく、ウロウロしているフウマに対しても意外と効果的だ。


CPUフウマのダッシュキックをガードしたら、こっちもダッシュキックで反撃。

VSキサラ

ラストの相手・キサラ。わりとスキの大きい技を出してくるのでキッチリ反撃しよう。タイムボーナスが高いので多少ムリをしてでも攻撃するのだ。

ガンガン必殺の木っ端微塵の術は時間がかかるので基本的には使わないつもりでいよう。例外として相手の体力がゲージ1本分近く残っているときは狙ってみてもいいだろう。



GAN² タイムアタック!
(略して、GANTA。ちょっと無理があるかな)

タイムアタックに命を削れ!

さて、前回に告知したように、今号から最速タイムを募集するぞ。それでは、ルールを説明しよう。

まず、ALLクリア、ゲームセンターでのプレイが最低条件。家庭用は不可。

ゲームセンターでALLクリア、最高得点(最速タイム)が出たら、69ページにある専用ハガキに点数とキャラ名を記入。その点数をゲームセンターの店長さんに確認してもらい、サインと印鑑をもらおう。

あとは、ハガキに切手を貼って出すだけ。1枚のハガキには1キャラだけだぞ。

締め切りは、10月7日

そういうことである。10月7日必着に間に合うように出そう。1回目の発表は本誌11月30日号(10月30日発売)とADKテレホンサービス
☎048(775)2347
でするぞ。

募集するのは、各キャラ別部門(8人)、最速部門(1位〜3位)だ。しかも賞品がスゴイ。期待してよいぞ。

また、ガンガンに関する、イラスト、文章ネタも募集。こちらにも特別に賞があるぞ。やり込みと積極応募を待つ!!

EOCD



で遊ぶ。







株式会社エーディーケイ　〒362 埼玉県上尾市愛宕1-16-8■ADKテレフォンサービス☎048(775)2347 ※電話番号はお間違えなく。







ゲームセンターの興奮が、いま君の手に、
魔法、忍者、冒険、
あの名作をネオジオCDでもう一度！
まずはこの6タイトルがADKのラインナップだ。

NEO·G

ADK

パイア
発売決定!!

増刊!!

で
最強の1冊! 10月13日(木)発売!
予価1,280円! 前代未聞の決定版がここに登場!

ヴァンパイアの本当の凄さを伝えたい!!

ヴァンパイアの魅力は数多い。しかし、現在その魅力を活かしたプレイ、対戦を行っているとは言い難い。ただの連打からでは成り立たない「目押しコンボ」。ラッシュや削り攻撃をも打ち崩す「ガードキャンセル攻撃」。様々な威力と使用方法で試合の局面を塗り替える「スペシャル必殺技」。そして、それらを駆使した起き上がり攻撃など、多彩な展開が随所に盛り込まれているのだ。けっして難しくはないこれらの技の数々。ゲーメストの記事とともに、存分に理解をするうえで必須の書物となるだろう。ヴァンパイアの真の面白さを理解するのはこれからだ。その頂点を極めるゲーメスト増刊「ヴァンパイア」!乞御期待!!

ビデオ!!

ヴァン[cut off]
一挙2作[cut off]

ビデオ「ヴァンパイア」堂々登場!

各キャラの秘密を探る「キャラクター紹介編」から、初心者にも分かりやすい対CPU戦、不可思議なキャラたちが繰り広げる対戦プレイ、そして目押しコンボ、ガードキャンセルなどの特殊テクニック、おなじみ大道芸も盛り込んで、今ここに登場!

10月8日(土)発売予定
全90分予価6,800円

全キャラ開発者カラーイラスト付きで完全紹介!
基本技、必殺技、目白押し連続技など徹底解説!
本誌ゲーメストをも超える完全攻略特集!
豪華保存版の㊙設定資料集を満載!
1000名に総額100万円のヴァンパイアグッズなどプレゼント!
そして、ヴァンパイア最大の謎がここで明らかになる!

大増ページ[cut off]
増刊シリーズ中、[cut off]

豪鬼の挑戦！

ストリートファイターⅡファン待望の楽譜集がついに出る！

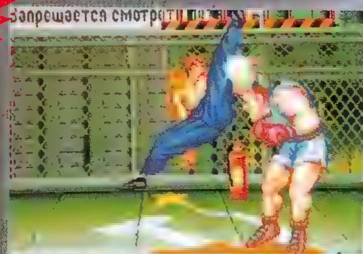
サウンドコンプリート スーパー ストリートファイターⅡX

（仮称）





10月7日㈮発売！



スーパーストⅡの全キャラクターステージスコアが登場!!

ストⅡ発売当初から熱望されていたバンドスコア形式の楽譜集が、スーパーストⅡバージョンでついに登場。スーパーストⅡ最後の謎「豪鬼」の完全版出現コマンドのほか、各キャラクター紹介、VGM基礎講座、そして豪鬼完全攻略など、ゲーメスト増刊「スーパーストⅡX」第2弾として完全フォロー。そして、なんと最大級の付録として、CDでは未発売の「豪鬼ステージ」曲を含んだ全キャラクターサウンドのCDが付く！そして、それにはキャラクター紹介から、豪鬼の出現方法、連続技までを映像収録したCD-ROMデータも入っている！

文字、音楽、映像とゲーム雑誌の3HIT !! COMBOがここに完成！

ストⅡサウンドのすべてを手に入れるのは、君の使命だ！

サウンドコンプリートスーパーストリートファイターⅡX
10月7日㈮発売
定価3,800円（税込み）
付録：スーパーストリートファイターⅡX全ステージ曲、
キャラクターデータ収録CD-ROM（Macintosh版）
（収録曲は家庭用CDプレイヤーで聴くことができます）






出るべくして出たのか！
出さずにいられなかったのか！
このゲーム！
THE KING OF FIGHTERS '94
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ならば、ゲーメスト増刊も当然出す！
イラスト・文章投稿なんでも大募集!!
今、最高に沸騰してる
ゲームメーカーSNKの
入りキャラクターが
大集合！
予定価格 1280円

ゼロってチャンプれ!

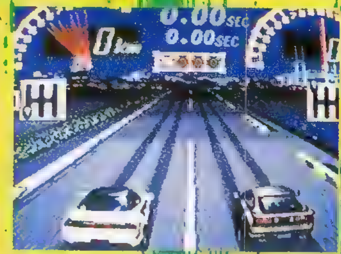
コンスポ

SFC メディアリング 発売中 9980円(税込み)

最速の男をめざして

ゼロヨンチャンプRR

ライトでテンポのいいストーリー、つぶぞろいのサブゲーム、しんぼうたまらん!!



極めて突然だが、キミはゼロヨンというものを知っているか？

ゼロヨンとは＝400メートルを2台のクルマで競走するものである！ はっきり言って超シンプルなスポーツだが、それだけに奥も深い。適したクルマを慎重に選ぶだけではなく、バランスを考えたチューンナップなどを施したうえで、ギアチェンジなどのテクニックを磨かなければ到底勝つことはできないのだよ。

紹介が遅れたが、そんなゼロヨンをゲームした「ゼロヨンチャンプダブルアール」が、今、人気なのだ！



サブゲームがおもしろい！

さて、このゲームは、ゼロヨンがテーマになってはいるが、本当の魅力は、あふれんばかりのサブゲームの数々だろう。このなかでもすげーはまるのが、「警備員のバイト」。いわゆるトルネコプラスオーガバトル的なRPGなのだが、これがまた単体でゲームとしてよくできているばかりでなく、クルマ購入のための資金源としても大いに役に立つ。後半にいくと、一回あたり100万円かそれ以上稼ぐことができるぞ。ちなみに一緒に連れていく仲間は、あかねと無道がいい。あかねはなにしろ素早いので、術で先制攻撃すれば効果的だ。



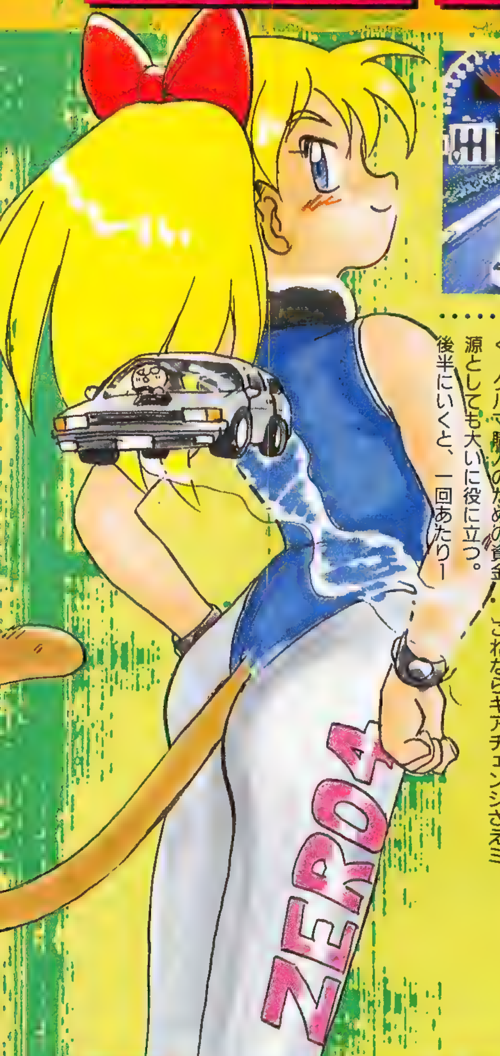


で、**レースでの勝ち方は…**

まず、ゲームが始まって一番最初に買うクルマ、おすすめはズバリ、インテグラ！これしかねぇー！装備はハイパーチャージャーとターボ2個。これならギアチェンジさえミスらなきゃあ相当勝てるはず。ギアチェンジのコツは、とにかく素早くやること。タコメーターだけを集中して見て、回転数が最高になったらシフトアップだ。ギアのグラフィックを見てるとかえってミスってしまうぞ。スタートのタイミングは、フライングを恐れずに思い切っていこう。

君は、無敵の「真」のチャンプに勝てるかな？









SFC セタ 発売日未定 価格未定

魔人との闘いが今はじまる!

ノスフェラトゥ

©セタ

美しいグラフィックとなめらかなキャラのアクションが最大のウリだ。

これはアクションゲームだ。しかしただのアクションゲームとは一味違うぞ。

どこが?

それは、主人公のアクション(アニメーション)。非常になめらかなのだ。それも、ただなめらかなのとは違う。やたらと"リアル"な動きをする。これがこのゲーム最大のウリなのだ。



このグラフィックに酔いしれてくれ。



しかしそれだけではない。この重いグラフィックを見てくれ。ストーリーが、吸血鬼ノスフェラトゥ(不死なる者)にさらわれた彼女を救い出すため、古城に挑む……というものなのだが、見事それに見合ったダークすぎるグラフィックではないか。

内容のほうは、一定時間内に古城を脱出し、城外にいるステージボスを倒す。これを全6ステージ分クリアしたあと、ラストのノスフェラトゥを仕留めれば大団円だ。

主人公の技の豊富さも忘れてはならないぞ。攻撃ボタン連打で出るジャブから、特殊操作で出せるスライディング、ソバットなど、多彩な技が揃っている。

これらのアクションをマスターしない限り、彼女は助けられそうにないなァ。(KAL)



トラップだって多彩だ。



城を抜けるとステージボスだ。

SFC アテナ 9月末発売 12900円(税別)

自機も敵も思いのままに

デザエモン

©アテナ

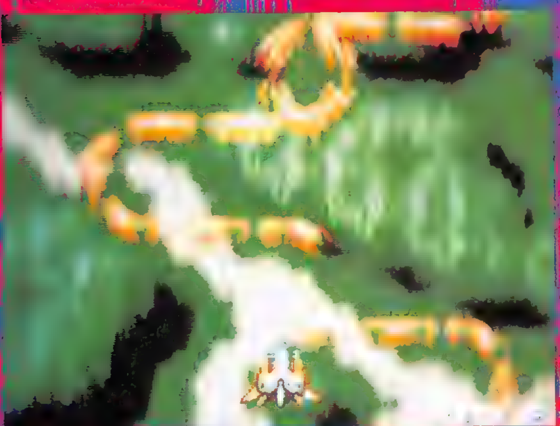
何から何まで自分で作れるゲーム制作ツールだ。

君たちは今まで、自分でゲームを作ってみたいと思ったことはなかったかい? そんなささやかな夢をかなえてくれるのが、この"デザエモン"だ。

このゲーム、実は縦スクロールシューティングゲームを作ることができる、ゲーム制作ツールなのだ。自機や、敵キャラクターのパターンを自分で作れるのはもちろん、敵キャラの動きや、弾の出し方、出現場所まで、こと細かく設定できる。

そして、なによりうれしいのは巨大なボスキャラまで自分で作れるところ。狂ったように弾を吐き出すボスを一面にもってくるなど好き勝手なこともできてしまうのだ。





作れるのはキャラクターだけではない。ゲーム中に流れるBGMまで作れる。

これがまた凝った作りになっていて、ゲーム中のBGMだけでなく、ボスのテーマ、タイトル、エンディングまで作れてしまうのだ。

今までの有り物ゲームに飽きてしまった人は、ぜひこれで自分だけのオリジナルゲームを作ってほしい。意外とハマルぞ。

あ、そうそう、いくら自由にゲームが作れるからといって、わけのわからない物が、得体の知れない物を発射するようなゲームは作らないほうがいいぞ。後で情けなくなるからね。

(かんぬき)





自分の好きな曲を作れるぞ。

MD アクレイムジャパン 発売中 8800円(税込み)

奴らが帰ってきてしまった…

モータルコンバットⅡ

やったやったーい、とうとうご家庭でモータル2が遊べるのだー。今、輝きの時！



▲スラリ揃った12名。こりゃ燃ゆる。

乙女の夢再び!!

ヒャハーっ!!元気にモータってるかね全国の少年少女老年老女諸君!!ついについに、我らの悲願であった、あのゲームの続編が雷（イカズチ）と共にその御姿を現わした。

「モータルコンバットⅡ」!!

嗚呼、まさにドリーム♥生きててよかった。

帰ってきた暴れん坊ズ

つー訳で、日本国内では正式発売されなかった業務用モータルⅡが、この度晴れてメガドライヴに移植されたのだ。

今回の神拳戦士達は総勢12名。前回登場の旧キャラに加え、7名の新キャラ共がガン首揃えて新登場だ。たまらぬ。

旧キャラのうち、カノーとソニアが姿を消したのは残念無念な所ではあるが、前回の敵ボスであったシャン・ツンや、隠しキャラであったリープテイルを自らの手で操作できるのだ!!まさに、生きる嬉びを実感できる一時（ヒトトキ）。

旧キャラたちも技の判定や形態、及び必殺技もリニューアルされているので、全く新しい感覚で暴れ回る事が出来るぞ。

おまけに、各キャラの究極神拳は全ておニューになっただけでは無く、あの物騒極まり無い殺人技が、オノオノに2つも標準装備されたのである。ヒアー――。



▲ライデン様もリニューアルされとるぞ。

新顔ですぜ、ボス

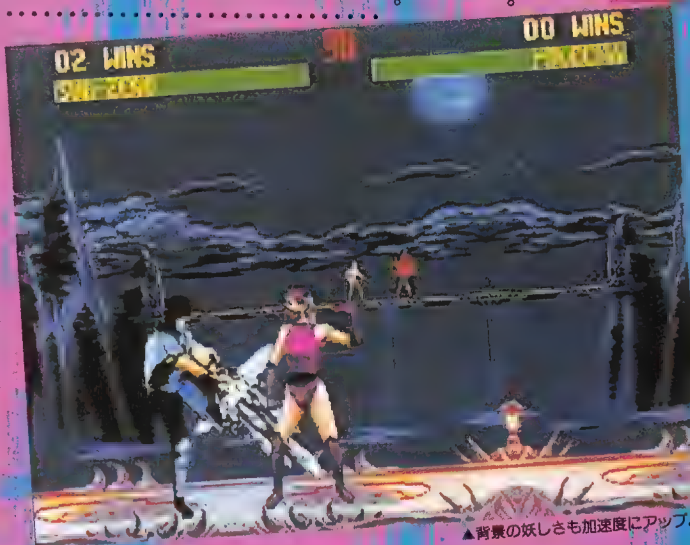
今回新しく加わった乱暴者たちは計7名。クン＝ラオ、シャンツンを始めとして、姉妹で登場キタナ、ミレーナ、ソニアの同寮で米国特警のジャックス、手にカギ爪でザックリダスーのブラカ、そして、地獄の忍者野郎リープテイル。

どいつもコイツも旧キャラに負けず劣らず妖しくいかがわしいことこの下ある困った奴らなのだ。もちろん、究極神拳も背スジが凍える程に恐ろしくデインジャーなモノが揃っているぞ。気の弱い奴は夜一人でプレイしないほうが賢明だろうて。

とりあえず、今回はサワリの部分をサラリと紹介しただけだが、要望があれば引き続きコンスポを乗っとって、暴走する用意があるので、どんどんモータルラヴなハガキをコンスポに送り付けてくれ。

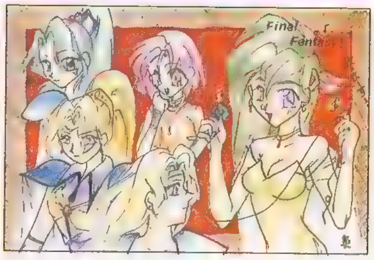
（ゼロヨン渕太）


▲果たして、最後に待つのは一体何だー!?

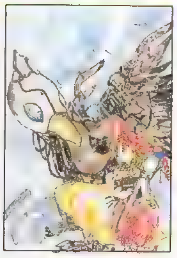


▲背景の妖しさも加速度にアップ。

飛鳥のご家庭アイランド



（東京都　田口商会さん）
歌うがよい。泣くがよい。


（東京都　飛王留燕君）
けっこうたくましい娘だ。

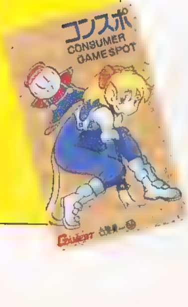


（茨城県　堀之内さん）
さすがは女王の国、イギリスってとこですか？



（千葉県　勇剣士$さん）
いまだにかなりの数のイラストが来るよん。

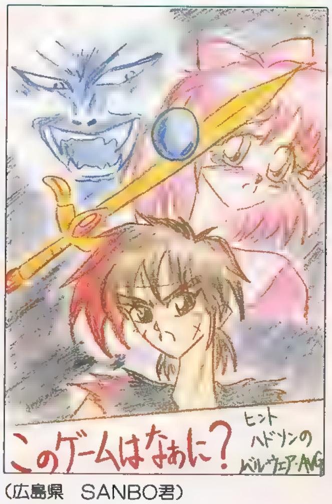
採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



クイズ ゲームはな〜に 読者版

予想をはるかに上回る反響の当コーナー。すばらしいイラストもさることながら、見事当てのける皆様のキオクカ、恐るべし。どんどん超カルトな問題も送ってきてねー

前々号の答えは、「彷魔が刻」でしたっー

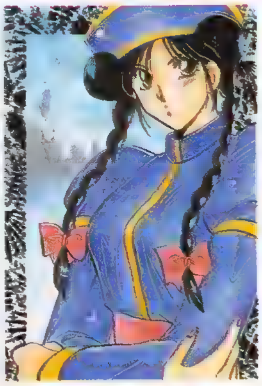


（広島県　SANBO君）

ゲーメストアイランドカスタム



➡（静岡県　お狐☆鈴華さん）
☆オーラ制す者、ナックルヘッズを制す!!



➡（熊本県　浦川真吹さん）
☆格闘少女って皆美人揃いなのはなぜ？



➡（鹿児島県　サガットしきねさん）
☆花を探して辻斬り三昧。怖いっス。

うむ。カラーアイランドのほうも順調に投稿量が増えてきてイイ感じです。ヨイヨイ。…この調子で行くと、カラーページの拡張も夢ではないわいグヒィ、とほくそ笑む、田渕健康32歳の夏であった(?)。



⬆（奈良県　笹M君）
☆ギター回しが死ぬほどかっこいーぞ。



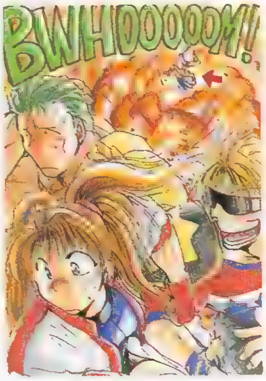
➡（岡山県　村崎めぐみさん）
☆運命の鎖、断ち切れ不死鳥の意志で。



➡（大阪府　竹井床さん）
☆とれみーだ♥まだまだ忘れられないね。



⬆（兵庫県　蚕中彼方ちゃん）
☆闘神の瞳一炎となれハードハート。



⬆（新潟県　武田末曽有さん）
☆無謀こそ花道、ニューマンスポーツ!!



⬆（東京都　蛍惑星君）
☆真サムライで、人気再燃ですっ。



➡（東京都　騎崎ばる単さん）
☆無理してでもネオジオ買うってのはどう？

カラーアイランドでは随時カラーイラストを募集しております。締め切りは毎月５日か20日前後までに編集部に送ってくれると助かりますー。

イラストばかりではなく、写真ネタなどもOKでーす。でも日光写真や心霊写真など、その手の専門家に拝んでもらわなければならない霊的な写真はカンベンしていただきたい。

で、次回のお題イラストコーナー、テーマは「秋」だ。秋の薫り漂う（？）イラストを大募集だー。自分なりの秋をイラストにからめて送ってくれい。





スーパーストⅡTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：MT-1



スーパーストⅡXTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：C-39



JETTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：A-11



雑君Tシャツ
定価2300円　送料：E
通販番号：W-10



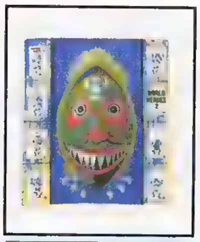
テリーTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：SS-8



アンディTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：SS-9



東Tシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：SS-10



マッドマンTシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：GA-4



雑君WH歌舞伎者Tシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：GA-3



X最強Tシャツ
定価2500円　送料：E
通販番号：C-43



ナコルル人形
定価7000円　送料:E
通販番号：SS-87
約28cm・チチウシ付き

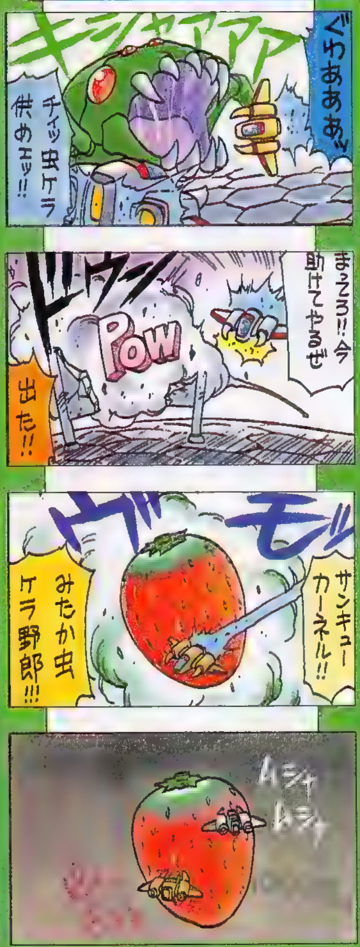
ナコちゃんの人形が絶賛発売中です!!

ナコルル人形が売れに売れて読サビ戦闘員たちもうはうはの大歓喜!!注文数が多いので、発送がちょっと遅れぎみだけど、着着と進んでいるのでもう少し待っていてください。

★ナコルル人形の初回生産分が残りわずかになり、この号が出る頃には完売となりそうなのです。ただ今再生産を全力でかけていますが、次回入荷予定は10月下旬となってしまいました。注文書が到着しだい順番に発送していますが、初回分で発送できなくなってしまう可能性がありますので、御了承ください。

★新しいカタログが完成しました！欲しい人は、「新声社 カタログ欲しいでちゅ」係までハガキで申し込んでネ。

吉崎観音の ゲーム大辞典 え エグゼドエグゼス

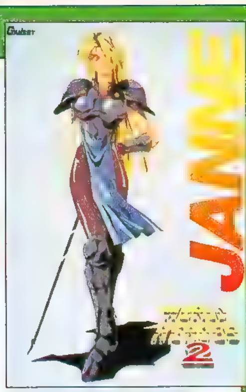




都築ナコルル等身大ポスター
定価2500円　送料：G
通販番号：GS-5



大張舞等身大ポスター
定価2500円　送料：G
通販番号：GS-2



織倉ジャンヌ等身大ポスター
定価2500円　送料：G
通販番号：GA-13



カメラ小僧24隆ちゃん
定価1500円　送料：E
通販番号：C-40



カメラ小僧24春ちゃん
定価1500円　送料：E
通販番号：C-41



カメラ小僧24バルちゃん
定価1500円　送料：E
通販番号：C-42



龍虎2おとめーずポスター
定価1000円　送料：G
通販番号：GS-12
2枚組



★実際の商品とは多少異なります。

9月23日発売！
ナレーションは、あの國府田マリコさんだ!!
ファンの人は絶対に見逃すなよ!!

極上パロディウス！ビデオ
定価6000円　送料：H
通販番号：GV-11
付録：猫戦艦改造キット



精霊キーホルダー
定価580円　送料：E
通販番号：GA-15



スパⅡXキーホルダー
定価680円　送料：B
通販番号：C-38



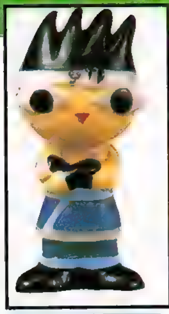
ナコルルキーホルダー
定価680円　送料：B
通販番号：SS-88
侍魂大会記念商品です



龍虎2キーホルダー
定価580円　送料：B
通販番号：SS-83



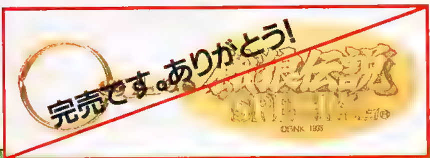
ゲ屋ロゴキーホルダー
定価350円　送料：B
通販番号：G-12



半蔵キーホルダー
定価580円　送料：E
通販番号：GA-16



風魔キーホルダー
定価580円　送料：E
通販番号：GA-17



~~餓狼SPキーホルダー~~
~~定価580円　送料：B~~
~~通販番号：SS-65~~



ラスプチキーホルダー
定価580円　送料：E
通販番号：GA-18



マッドマンキーホルダー
定価580円　送料：E
通販番号：GA-14

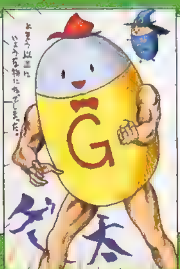


リョウコキーホルダー
定価580円　送料：B
通販番号：A-9



ジャンヌキーホルダー
定価580円　送料：B
通販番号：A-10

今月のむーちゃん



東京都　キー君
●今回は左右のむーちゃん&ゲー太郎でペアっつーことで…。



三重県　加藤有紀さん
●赤いゲー太郎ってなんかカッコイイぞ。これであとは角を付ければグーだ。

★ゲレンジャーが大活躍するカタログの第2弾が完成したぞ！注文をしてくれたみんなにプレゼントしているから、ゴスゴス買ってくれよな!!

ゲーメストレーベル以外のビデオ＆CDは、他メーカーさんからの取り寄せとなりますので多少時間がかかります。廃盤または製造中止のものは、代金を返金させていただきます。以上二点について、なにとぞご了承下さるようお願いします。



龍虎の拳2イメージアルバム
定価2500円　送料：E
通販番号：PCCB-156



トップハンター
定価1500円　送料：E
通販番号：PCCB-157



究極戦隊ダダンダーン
定価2800円　送料：E
通販番号：KICA-7627



バーチャファイターCD
定価3000円　送料：E
通販番号：TYCY-5386



デイトナUSA　CD
定価3000円　送料：E
通販番号：TYCY-5392



ワールドヒーローズ2JETCD
定価1500円　送料：E
通販番号：PCCB-148



餓狼伝説スペシャルイメージアルバムPart1
定価2500円　送料：E
通販番号：PCCB-152



餓狼伝説スペシャルイメージアルバムPart2
定価2500円　送料：E
通販番号：PCCB-155



スーパーストリートファイターⅡXビデオ
定価7000円　送料：H
通販番号：GV-9
付録：バルログお面



出たな!!ツインビービデオ
定価6000円　送料：H
通販番号：KIVE-16
キング



龍虎の拳ビデオ
定価4800円　送料：H
通販番号：PCVP-11102
サイトロン



龍虎の拳2ビデオ
定価4800円　送料：H
通販番号：PCVP-11437
サイトロン



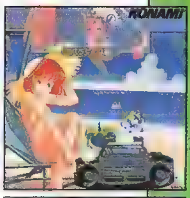
デイトナUSAビデオ
定価4900円　送料：H
通販番号：TYVY-5002
東芝EMI



サムライスピリッツイメージアルバム
定価2500円　送料：E
通販番号：PCCB-147



ナムコGSエクスプレスVol.13CD
定価1500円　送料：E
通販番号：VICL-15027



ツインビーネオシネマ倶楽部2CD
定価3000円　送料：E
通販番号：KICA-7042



ツインビーPARADISE Vol.1CD
定価2800円　送料：E
通販番号：KICA-7626



ツインビーPARADISE Vol.2CD
定価2800円　送料：E
通販番号：KICA-7630



ツインビーPARADISE Vol.3CD
定価2800円　送料：E
通販番号：KICA-7633



ファイナルファイトビデオ
定価7800円　送料：H
通販番号：GV-1
付録：オリジナルテレカ



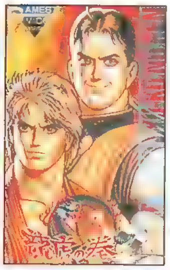
餓狼伝説2最強バトルビデオ
定価6000円　送料：H
通販番号：GV-5
付録：舞さま扇子



サムライスピリッツビデオ
定価7000円　送料：H
通販番号：GV-4
付録：攻略小冊子



スーパーストリートファイターⅡビデオ
定価6800円　送料：H
通販番号：GV-7
付録：瓦りの書



龍虎の拳2ビデオ
定価6800円　送料：H
通販番号：GV-8
付録：攻略マニュアル



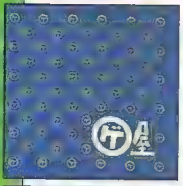
ツインビーPARADISE Vol.4CD
定価2800円　送料：E
通販番号：KICA-7635



ツインビーPARADISE Vol.5CD
定価2800円　送料：E
通販番号：KICA-7637



ツインビーPARADISE Vol.6CD
定価2800円　送料：E
通販番号：KICA-7638



ゲ星ロゴプレスタオル
定価450円　送料：C
通販番号：G-15



ゲーメストキャリーケース
定価850円　送料：E
通販番号：G-13



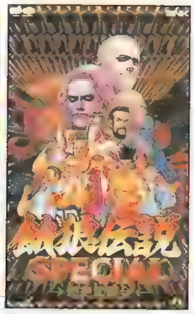
雑君テレカケース
定価1000円　送料：C
通販番号：G-10



観音テレカケース
定価1000円　送料：C
通販番号：G-11



餓狼伝説2～奥技伝承編～ビデオ
定価4800円　送料：H
通販番号：PCVP-11177
サイトロン



餓狼スペシャル～超絶試闘会～ビデオ
定価4800円　送料：H
通販番号：PCVP-11355
サイトロン



ワールドヒーローズ2JETビデオ
定価6500円　送料：H
通販番号：GV-10
付録：JETコースター

読者サービス部通信販売お申し込み方法

●サービス部の通信販売は本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
＊現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金されてから商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１カ月たっても商品が届かない場合は、電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。●価格はすべて税込みです。

送料			
A	何個でも………100円	D	3個まで………200円 4個以上………400円
B	2個まで………100円 2個以上………400円	E	何個でも………500円
		F	何個でも………800円
C	1個なら………200円 2個以上………400円	G	単品発送………800円
		H	何個でも………（サービス）無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。（単品発送の商品は別扱いになります）

例：都築ナコルルテレカ１枚……100円
龍虎２おとめ～ずポスター１枚（単品発送品）……800円
ナコルル人形３体……500円
極パロレポパ２冊……400円

以上の商品を、一括注文された場合の送料は1300円となります。

ゴールドチケットサービス

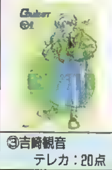
通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点



②ゲレンジャーテレカ：20点



③吉崎観音テレカ：20点



④システム手帳：30点

⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

どもっ。お世話様でネコッ。さっそくですが謝罪のお時間でネコ。フィギュアキーホルダーが人気のため品薄状態で発送が遅れています。申し訳ありません。

読サビ戦闘員の叫び



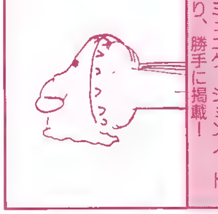
戦闘員No.07　ネコソミーノ
メガドラのソフトを与えるだけで一日中働くという鉄の男

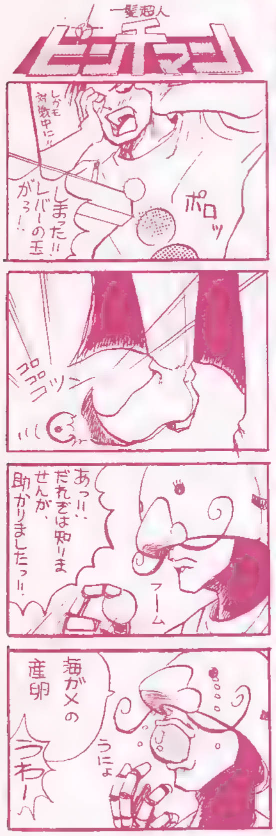
郵便振替口座番号
00150-4-98420　株式会社新声社

お問い合わせ先はこちら「読者サービス部」まで
☎03-3293-9326（月～金　AM10:00～PM5:00）

天下一ゲーマーの店まるげやのお知らせです
㋘屋瓦板

コミュニケーションノートより、勝手に掲載！





㋘屋と言えば？「道がわかりにくい」「パチンコ屋さんに行きたくなる」「暗くて死ぬぜ！」ダメだダメだよ、そんなんじゃあ。これから㋘屋と言えば…

「メルティ」しかないっしょ!!

もうマスコットキャラクターとは言わせないぞ！応援よろしく頼むぜ！

今月の月間イベント&㊕情報

キングオブファイターズ5組抜き大会開催中！

9月も半分過ぎそろそろキングオブファイターズの対戦テクニックも進化してきたころでしょう。何人かは5組抜きが達成できた人もいるかもしれないね。5組抜きが達成できてない人も後半はがんばってくれ！5組抜きを達成した時点で今回はポスターをあげちゃうから、MVS筐体へ走れ！

スーパーリアル麻雀PⅣアンソロジー発売記念まーじゃんクイズ大会！

㋘屋が遂に麻雀会場に変身か？ご安心ください。麻雀は麻雀でもクイズでござる。麻雀のクイズといっても麻雀をやったことがない人でも全然心配なし。スーパーリアル麻雀シリーズの問題だからね。今からギャルズアイランド増刊を買って予習して待っててね。

サムライスピリッツの謎発売記念、サムライカルトクイズ大会開催！

9月はクイズ大会が2回行われるけれど23日(金)はサムライスピリッツのクイズで勝負だ！王虎ステージの上に書いてある文字は？なんて簡単な問題は出さないから、しっかりと予習してきてね！今回は賞品もちょっと豪華かもしれないから楽しんでくれ！

極上パロディウスビデオ解説付き上映会だ！

極パロの増刊も発売されて極パロの人気もバッチリ。さらに今回発売のビデオでその人気に拍車をかけるぞ！上映会ではビデオ全部は流さないけれど、当日しか聞けないゲーメストライターの解説でそれを補うぞ！ビデオを買う人も、買わない人も㋘屋に来て情報を盗みとるのだ！ビデオは國府田マリ子さんがナレーターだから家でも楽しめるので、お金をためておいてくれたまえ！

㋘屋マスコットキャラクターネームがついに決定！その名も「メルティ」よろしく頼むぜ！

みなさん、お待たせしました。たくさんのマスコットキャラネーム募集にお八ガキ・アンケート、ありがとうございました。みなさんのおかげでようやく名前を決定することができました。厳正なる討論の結果、決定した名前は「メルティ」なのだ！

なんともカワイイ名前でしょ？㋘屋では既に8月に発売した夏袋や商品カタログでみんなの前に登場していたけれど、これからはメルティと呼んでちょうだいね！メルティはこの㋘屋瓦板の4コマに登場していくスケジュールだから、どしどしと応援の八ガキを送ってね！送られてきた八ガキの中ですばらしいものは掲載させてもらうからね！それでは今後とも㋘屋&メルティをもりあげてください。約束だよ——！

ナコルル人形㋘屋で発売中！なくなる前に買いに来てくれ！

8月に発売となったナコルル人形。そのデキはまるでナコルルがゲームの中から飛びだしてきたみたいだ。しかーし！ナコルル人形は㋘屋に飾られるために生まれてきたのではない。ナコルル人形はみんなの家に行きたがっているぞ！目を合わせてしまったキミ！迷うことは全くないぞ。すぐさまレジへ向かえ！そうすればバラ色の人生が送れるというものだ。数に限りがあるので後で悔やまないように早めに買ってね。

超お買い得。新商品！

○**極上パロディウスビデオ発売**

極上パロディウスのビデオが発売。先行発売されている増刊号を読んでクリアできるようになった人もいるだろうけど、このビデオのプレイを見なくては絶対にだめだ！見せるために作られたビデオだから、そのプレイは神々しいものである。しかも今回のナレーターは**國府田マリ子さん**なのだ！國府田さんのカワいい声をバックに流れる壮絶なプレイの数々。もう想像しただけでコーフンものだぜ！価格は6000円とお手ごろ。極パロファンでなくても手に入れるしかー！23日(金)㋘屋で君を待つー！

○**スーパーリアル麻雀PⅣアンソロジー登場！**

スーパーリアル麻雀シリーズといえばパート1以外は全て可愛い女の子が登場するオトコゴコロをくすぐるゲームだ。PⅡが発売された時には日本中の男性がショウコちゃんに骨ぬきにされたものよ。そして今！PⅤが登場してその人気は最高潮！ここぞといわんばかりに発売されるのはスーパーリアルPⅣアンソロジーだ！今年の夏はテレカなどのグッズで㋘屋をもりあげてくれたが、まだまだその勢いは止まらないぞ！定価は780円だから楽しみに待っててね！㋘屋での発売日は17日(土)まちがえるなよ！

■9月下半期のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
17日(土)	**スーパーリアル麻雀PⅣアンソロジー発売記念。まーじゃんクイズ大会！** プロの麻雀師の人には解けまいて…麻雀を知らないほうが有利なのか？	**スーパーリアル麻雀PⅣアンソロジー発売記念。PⅣキャッチャー大会** グッズ取りまくりだ！取れなかったら泣きまくれ！
18日(日)	大阪店と同内容 **PⅣキャッチャー大会**	東京店と同内容 **まーじゃんクイズ大会**
23日(金)	**サムライスピリッツの謎発売記念。サムライカルトクイズ大会！** サムライのクイズ大会は問題もひねりまくっているぞ！サムライ関係の本はすべて読んできてくれ！	**極上パロディウスビデオ発売記念。ビデオ解説付き上映会！** 極パロの最高のプレイを編集部ライターの解説入りで上映されるぞ。みんなで見に来てくれ！
24日(土)	大阪店と同内容 **極上パロディウスビデオ解説付き上映会**	東京店と同内容 **サムライスピリッツの謎・クイズ大会**
25日(日)	**月間イベント決勝・キングオブファイターズ5組抜き大会決勝戦！** 9月を通してキングオブファイターズで5組抜きを達成した人による決勝戦だ！対戦の極意を見るために㋘屋に集合するのだ！	**月間イベント決勝戦** 東京店と同内容
	㋘屋のイベントは毎回2時からとなっております。人数制限をする時もありますので、あらかじめ確認してください。お願いします。	㋘屋大阪店にはゲームを見るためのモニターが設置されています。㋘屋内ならばどこからでも見えますので、活用してくださいね。

㋘屋秘密の小部屋

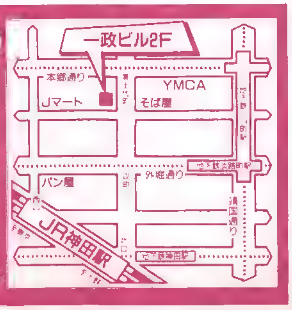
㋘屋はいったいドコにあるのだ—!?

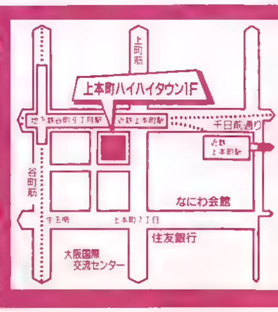
㋘屋が誕生してから常にかかってくる電話。それは「㋘屋の場所がわからないよー」である。まさしく初めて来てくれる人にとっては㋘屋の位置こそミステリーゾーンなのだ。3時間以上歩きまくった人など、たどりつけなかった人の末路は聞いているだけで涙をさそうものだ。そこで下の地図でヒントを教えちゃうぞ！内神田店はJR神田駅西口で降りてもらうのがベストだ！目を皿のようにしてJマートを探してね。大阪上六店は谷町九丁目の駅を出ればハイハイタウンの看板が必ずあるはず。後はハイハイタウンの地図を見ればバッチリ。これで君も㋘屋通さ！



龍虎の拳コミック発売！せんしさんサイン会
ついに本誌の龍虎がコミックに！買ってね～







長き沈黙は何を意味するのか……

なんですか?

4号分も休載申し訳ない。
理由は本文中にあるよ。

C-LAN

ちいやうあ~す。最近自分はため系の飛び道具、もしくは対空技があるキャラを好む傾向があると気付きはじめたうんざらあな（仮名）です。
編集部内に吹き荒れる刃牙語の嵐をぬって、孤高の1ページを開幕しましょう。



原案・カプコン／脚本・柴哲郎／作画・和田たつみ
©角川書店

Q 「ストライダー飛竜」(カプコン)にコミック原作があるというのは本当ですか?

（奈良県　璃梅亜Ⅲ世君）

A あります。角川書店(コンプコミックス)発行で、作画は和田たつみ。全一巻。

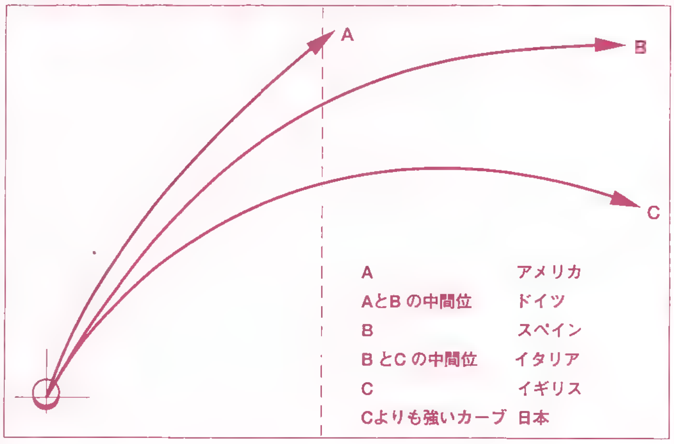
気になる内容のほうはというと、ゲームとは異なり、飛竜以外の登場キャラクターや背景はすべてオリジナル。原作というよりもむしろ逆で、外伝的な位置づけになります(表紙には「原案・カプコン」と表記)。飛竜が経てきたストライダー稼業の一エピソードとして、興味のある方はご一読を。

Q 「フライングパワーディスク」（データイースト）のレバーによる変化球の種類（その変化の様）を教えてください。

（東京都　アミバ君）

A レバーによる変化球ということはカーブのことだと思います。カーブの変化の様は、大体図のようになります。えっ?スーパーシュート?それは7／15号（No.1－9）にバッチリ載ってるからそちらを参照してね。

国別のカーブの強さ(大まかなもの)





これが隠しキャラのSOOT BOLL。見られたらラッキー。4体に分裂する。

Q ゲーメスト編集部の皆さん、初めまして。毎回楽しく読んでます。

早速ですが「ライトブリンガー」（タイトー）の質問があります。

①灰色で小さいネズミみたいなアイテムは、何か意味があるのでしょうか?取っても何も起こりません。

②1ボスのところでうす黒い、目をぱちくりさせたスライムのような物体が出現したことがあります。これは一体何なのでしょうか?

（埼玉県　樋口博一君）

A では順にお答えを。ネズミは特に気になっている人も多いのでは?

①ネズミの効果について

ネズミの死骸で、効果はまったくなし。お遊び的なアイテムだったんだね。ガックシ。

②スライムについて

宝箱を開けたときに、約100分の3の確率で出現する「SOOT BALL」というキャラクターで、攻撃するとトレジャーを4つ出します。

どうも出現する宝箱が決まっているみたいで、でないと100分の3という確率は高すぎるようです。トリッキーに跳ね回り、スライム同様下段攻撃でしか倒せません。

Q バーチャファイター（セガ）のカゲの弧延落を出したとき、相手を飛ばす距離が長かったり短かったりすることがありますが、これはなにかきまりがあるんですか?

（広島県　富士沢素洋君）

A 飛ばす距離の違いは主に体重。軽いキャラほど遠くへ飛んでいきます。

これ以外にも、投げる直前の相手の状態によって（力の働いている方向で）、距離が変わってくるらしく、落ちる位置を制御するのは容易ならざることでありんす。

Q 超～～古いのですが、小学生のころからずーっと気にかかっていたことがあります。それは、ドンキーコングの1面のワープです。当時、兄と何回も挑戦し、そのたびにやられてくやしい思いをしました。どうか4649（死語）!!

（宮城県　声優・早順・ガンバ君）

A では君の長年の苦悩に終止符を打ちましょう。

まず右端のハシゴを登ります。登り切ったら、右にレバーを「コン」と一瞬だけ入れて右に少しだけスライドさせよう。このとき、マリオ(?)が右を向いてしまってはダメ。後ろを向いたまま右へズレなくてはならないのだ。そこで右へジャンプすると右下に半身埋まって25mはクリアとなります。もうほとんど残ってないけど、とりあえずよかったね。

なお、できないバージョンも一部あるので（コピー版ではなくね）注意。

てなワケで今回は終わり。いざ書き上げん!というときに「今回はナシね」攻撃を4回もくらって、80%出来上がった状態で机の中にずっと眠っていたのがこの1ページだ。あ、それから6／30号の当コーナーで、ハットトリックヒーローの質問をくれた（愛知県　スカタン1号君）の名前が抜けていました。ごめん。

質問のある方はゲーメスト編集部「なんですか」係まで。

続³

あぁ、伝説の驚異よ…。

驚異現象ダッシュ501

もうすぐあのゲームが発売になる。ということは、キョーイもにぎやかになるかな…？

担当：KAL

今月のメニュー

●龍虎の拳２×５

えー、たくさんでてきそうなので、ある程度ためてから出そうと思っていた龍虎の拳２関係のネタ。そろそろ時期的にも苦しいかと思われるので、一気に掲載しちゃいます。

ということで、今回は龍虎の拳２小特集だぞっと。

驚 467

●龍虎の拳２

●「ひどいぞタクマ！翔乱脚14段攻撃!?」

使用キャラはタクマ。

とりあえず気力は満タンで、相手は虎煌拳一発で仕留められる状態にしておきます。

簡単に言うと、虎煌拳を当てて倒したあと、続けざまに翔乱脚を出し、間髪入れずに叩き込む技です!!

…が、普通にやったらもちろん出ません（翔乱脚が…）。

ではどうするか？

まず相手をダウンさせて、その起き上がりに虎煌拳をぎりぎりかすめるように当てればいいのです。そうすると、虎煌拳で倒れた相手に翔乱脚が見事に入ります。しかもスローで一発一発ゆっくり決まり、しまいには翔乱脚が14発決まっちゃったということです。その後のやられ声も断末魔の叫びのようで（笑）。

あのギースにも決まるので気分壮快です。

もちろん翔乱脚のかわりに虎煌拳、飛燕疾風脚、覇王翔吼拳、龍虎乱舞でもOKです。

（静岡県　石切山　学君）

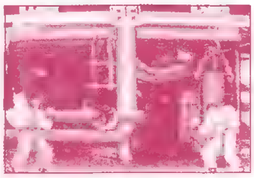
●龍虎２、倒したあとに追い打ちかけようシリーズ。

これを含めて、このあと説明されるこの系統のやつは、ほとんど全て『やる側が一本取っていてはダメ』という条件がつくので注意。一回目のやられポーズでないとダメなんだね。

さて、この翔乱脚だけど、難度は少し高め。まず相手の体力を半分よりちょい少ないくらいにして、広いほうへ投げ→虎煌拳で気絶させ、気絶したキャラの体が地面でバウンドしたら（この間気力を溜めておく）、２発目の虎煌拳を発射。すぐに翔乱脚のコマンドを入力すると、前の虎煌拳のタイミングがバッチリなら、死んで倒れた相手に無理やり翔乱脚をかますことになる。

タイミングをつかむまでが大変。慣れれば楽勝。





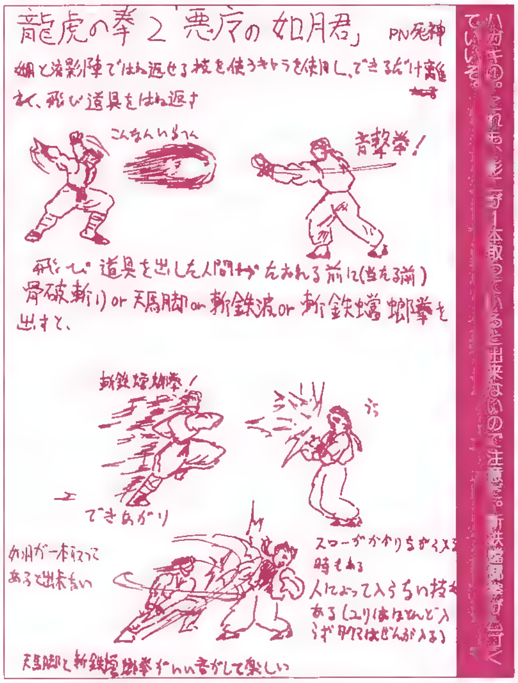
驚 468

●龍虎の拳２

●「悪魔の如月君」

ハガキ①参照。

（長野県　死神君）



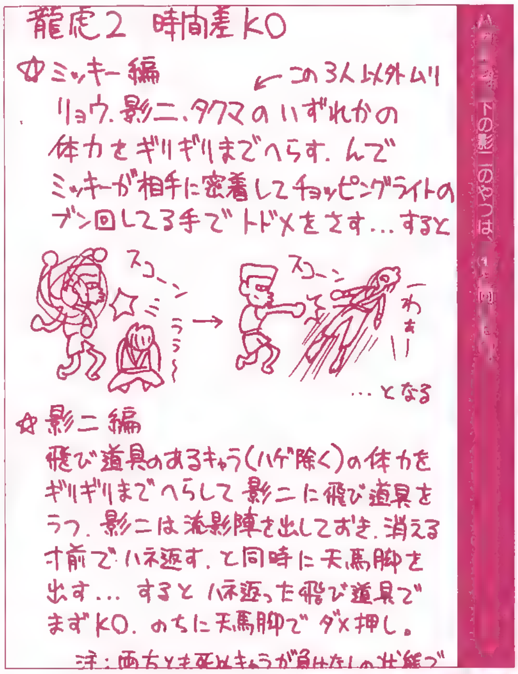
驚 469

●龍虎の拳２

●ミッキー、時間差KO。

ハガキ②参照。

（東京都　馬刺君）



驚 470

●龍虎の拳２

●ジャックを使ってガードできない技が見つかりました。

まずC＋Aなどで相手をダウンさせます。ジャンプ大パンチを超低空で起き上がる相手に重ねると、相手は絶対ガードできません。

（神奈川県　ST君）

●龍虎２の対戦をよくやっている人なら、もうすでに知ってるだろうけど、念のため、ね。大パンチは、ジャンプの頂点付近で出してしまって構わないけど、跳び込むタイミングは意外とシビア。成功すると、相手は立ちガードもしゃがみガードもできないのだ。

驚 471

●龍虎の拳２

●１ＰをMr.BIG、２Ｐをテムジンにし、画面の端と端に離れてクロスダイビングと竜巻撃をほぼ同時に出す。すると通過したBIGの背中側で竜巻撃がHITし、竜巻撃が終わってもBIGが空中でピクピクしている。数秒後にようやくふっとぶ。

（群馬県　吉田貴博君）



●これはなかなかおもしろいぞ。うまくいかない人は、クロスダイビングを少し遅目に出してみよう。

ゲーム、ゲーセン、ゲーマーと刻のながれを考える

レゲーの魂

コンスタントにやっておりますレゲーの魂。今回は、MAP関係が少し多め（そうでもないかな?）。

担当：KAL

レゲーゲーセンMAP

大阪の京阪線森小路駅付近に素晴らしいゲーセンがあります。そのゲーセンのレゲーは…。

○エースアタッカー、ルパンIII世、クレイジークライマー、ダッシュ野郎、エキサイティングサッカー、影の伝説、対戦空手道、Q-X、リバーパトロール、バトルクルーザーM12、ギャラガ、ギャラクシアン、スペースインベーダー（カラー）、タイムパイロット、ZIGZAG、わいわいジョッキーゲートイン、ゲバラ、グレートソードマン、ドンキーコングJr.、マリオブラザース、バブルボブル、モンスターランド、ゼビウス、エレベーターアクション、ロードランナー、マリンデート、西遊降魔録、フリッキー、シーファイターポセイドン、平安京エイリアン、ゴールドメダリスト、フリーキック、ペンゴ、バーニンラバー、フロントライン、スーパークラウンズゴルフ、ラブチャンスゴールド、ハングオン、アフターバーナー、コンチネンタルサーカス（3Dメガネなし）、ものしりクイズおしゃべりまちゃ。そのほかにも、パンチアウトの筐体（少し前まで電源ついていた）、麻雀なども古いのがあると思います。すべてが可動するのかは、不詳です。

これをレゲーの魂に出すと反響があるんじゃないかなと思いつつも誰かが出すだろうと思って放っておいたのですが…。

このお店は「東宝」といいます。この店に立ち寄る度にどんどんゲームの内容が退化しているように思えます。ぜひ何かの機会でこちらまで来ることがございましたら、お立ち寄りください。では。

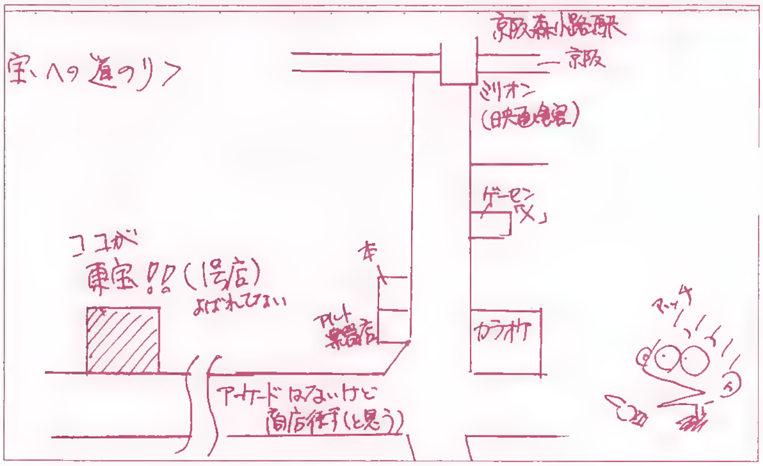
（ゲームの内容は'94年7月2日現在のものです）

調査員～坂口、長尾、森

ちなみにすべて50円です。

（大阪府　代表坂口君）

●彼らは、「東宝2号店」のリポートも送ってくれたのですが、誌面の都合上1号店のみ掲載ということで我慢してね。とりあえず1号店だけでもすごい量と質なので、この近くに行く機会のある人は、マジで寄ったほうがよさそうですぞ。



レゲーだけの店を見つけたのでハガキを出します。

そこは名古屋市の栄、丸栄デパートの屋上です（'94年7月17日現在）。ひょっとして前にも紹介されてたらすみません（まぁ再確認ということで……）。

あったゲームは、ロードランナー、イーアルカンフー、忍者くん阿修羅の章、空手道、ムーンクレスタ、スクランブルフォーメーション、など。

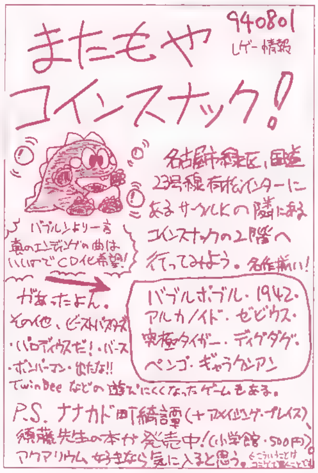
筐体も?年前の、お子様向けの小さいアップライトです。1プレイ百円です。誰もやってる人はいませんでした。

あと、大須のおもちゃ屋で、同じような筐体でルナークが20円。

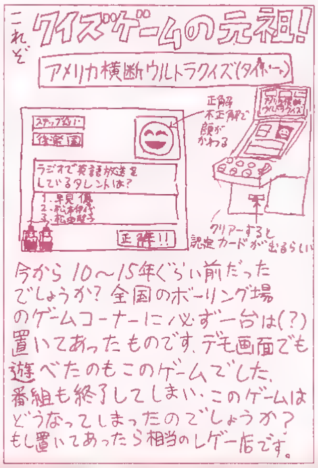
拙い情報ですみません。

（岐阜県　井成さん）

●「誰もやっていない」というのがなんともさびしいですなあ。イーアルカンフーなどはぜひ一度はプレイしてほしいゲームなので（対戦格闘のはしりだぞー）みんな行って盛り上げるってのはどう?



（愛知県　低難芸魔SEIL君）●コインスナックシリーズ第2弾かぁ!? バブルボブルは様々な理由から、皆やるべし!



（福島県　JOYCOMのルパン君）●ありましたねえ。'83年発売のクイズゲーム。なつかしいなア。

このゲームを語る

JR大分駅前、トキハデパート屋上プレイランドに『CHASE THE RED』というゲームがあります。

このゲームはハンドルとペダル1つのカーチェイス(?)ゲームで、前方を走る赤い車を追いかけていくという内容です。ちなみに画面は実写映像。

まあ、実写版「チェイスH.Q」と言えば聞こえはいいのですが、ただ道に沿ってハンドルを動かしていって（背景が妙に田舎くさい）、道を外ればシグナルが鳴るというお粗末なものです。

発売年、メーカー名、ともに不明（画面がボケていることから、おそらく相当古い）。ベストゲームにも載ってませんが、果たしてこれがビデオゲームと呼べるかどうかは疑問です。

これを書いているのは7月10日ですが、おそらく当分はなくならないでしょう。

ほかにも「ハングオン」「スペースハリアー」「チェイスH・Q」などもあり。

（大分県　ターザン鈴木君）

●ふーむ、謎のゲームだ。ちょいと確認はとれなかったけど、でも確かにどこかで見たことがあるような気がするぞ。しかもそのお店、しっかりチェイスH・Qが置いてあるのね…。

このゲーム探して



（東京都　ゲドウこいさん）●これはまさに前号でやったブランディア。'92年アルユメ製だ！



（大阪府　MINOYA君）●AC版のドラキュラは、賛否両論でしたね。でもとりあえず、曲は文句なく良いですね。

レゲーの難度と今ゲーの難度

8月15日号（No.122）の「レゲーの魂」に掲載されていましたFN-HTR君の意見に対して。

それは多分時代が変わった（大げさな…）からではないでしょうか？

「初めてプレイして難しければ2度とやらない。ゲームをやり込みもせずに」とありましたが、自分でお金を稼げる高校生や大学生の兄ちゃんたちならともかく、最近は小学生や小学生以下と思われる子供たちもゲーセンで遊んでいます。その子たちに「やり込め」といってもそれだけのお金はまずないでしょう。もちろん世に溢れているのは小学生ゲーマーばかりではありませんが、その数は決して少なくないはずです。また、若い女の子なんかは難度の低いほうがうれしいのではないでしょうか？（私は難しいほうがいいけど…）

…このように少し前とはゲーマーの層が変わってきているのです。ゲームの難度、ゲーム自体もその変化に応じていくべきだと私は思っています。

一番いい解決方法としては、やはりゲームの難度を「選べるようにする」ことではないでしょうか？ヴァンパイアやストIIXを例にとると、スピード調整によってそれが多少可能だったり、極上パロディウスではパワーUPのオート、自機選びによっても難度の調整ができますよね。

私はそういうどのプレイヤーにも対応できるようなゲームをメーカーさんに望みたいと思います。

（埼玉県　パペルピットさん）

●以前、アンケートハガキに書いてあった声を、私が勝手に掲載したものに反響がありました。

う〜ん、確かに感じるんですよ、アンケートハガキを見ていると若い読者、女性読者が年々増えているな〜っていうの。ゲーセンでもそうだしね。パペルさんの言うことにも一理あり、ってとこですね。

ああ、ただ勝手に採用した手前、当人の名誉のために断っておきますが、HTR君はそこまで「きつく」は言ってなかったので、あまり極端な意見としてはとらえないでくださいね。

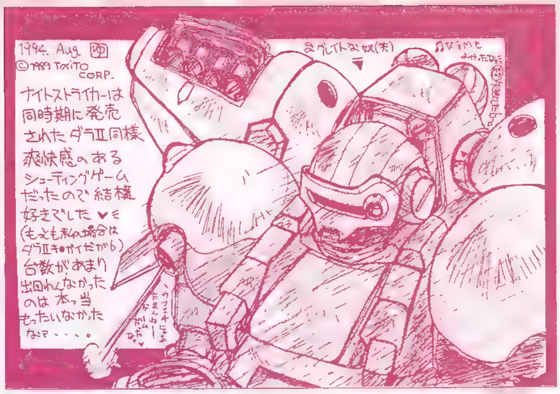
ちなみに、最後にコメントしてあったのですが、パペルさんは初代ストII発売当時は小学生だったそう。そのころの月のおこづかいで色々とやっていくとなると、やり込みっていうのはかなりキツかったそうです。

私も、水子ゲーマーだったころのガキ時代を思い出します…。しみじみ。

こういう昔のゲーム、今のゲームといったような意見もどしどしお寄せください。パペルさんもゲームのやり込み、投稿などなど頑張ってくださいね。

それでは、よきゲームを後世に残していきたいと願うレゲーの魂、今回はこれにて終了いたします。

おつかれさまでした。



（京都府　笹岡ゆりのさん）●おお、私のワガママに応えてメカもの描いてくれたんですね。エー感涙…。みんなもっとメカもの描こーよ!!



（長野県　川崎ひとみさん）●おおー、ぜひ極めちょくれーっ。'80年（ニチブツ）のゲームだから、何と14年も前のゲームなんだねエ。

今月のアテナ



（大阪府　MINOYA君）●私もやってたぞ（少し）。こんな可愛い娘が出てたら、きっと話題になったろうになァ。



（茨城県　ひいろぉ君）●我がゲーメストに投稿、本当にどうもです。ところでK・O・F・'94では、このような素敵なビキニ姿は拝めないんですよね。残念です。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用の宛名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1－11－4藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用80円切手、手紙、宛名カード（シール）を同封することを条件とします。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

担当 APAPA

7月30日号掲載の『白刃演舞』を申し込んだ、東京都の奈良一城君。本が転居先不明で戻ってきているそうです。至急、正しい住所を、通販元に連絡してください。それから、転居する場合は、必ず郵便局に届け出るようにしましょう。1年間は、転居先に郵便物を転送してもらえます。

投稿規定

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。（例「○月15日発売号までに」）
⑤通販を行う期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月何日に掲載希望なのか、書いておいてください。

☆伝言板も同人誌も、10月15日発売号締め切りは9月5日、10月29日発売号締め切りは9月20日必着です。どちら宛の物にも、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没になります。

同人誌紹介

値段は送料込みです

闇の王



紅茶魔法店個人誌、B6判20頁コピー、表紙色上質。

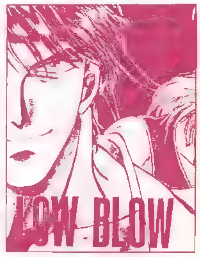
「お手軽本ですので、食後のオヤツにどうぞ」

1頁4コマ8本と、デミサス、フェリ、モリ、ガロのイラスト＆トークなどで構成。薄いのは残念だが、無駄なページがなく、レベルも高い。値段を考えれば、文句なしに、今回一番のオススメ本。

100円の無記名小為替＋130円切手にて。

（〒850 長崎県長崎市竿の浦428-7 桑原あおい）

LOW BLOW



九十九本舗発行、B5判52頁オフ、表紙カラー。

「ストⅡギャグ本。作者は死ぬほどストⅡが好きですが、死ぬほどゲームは下手です」

めっきり数の減った、ストⅡオンリー本。やや高価ぎみだが、ギャグに統一されているので、ストⅡのギャグ本が欲しい人はどうぞ。

700円の無記名小為替＋240円切手にて。

（〒655 兵庫県神戸市垂水区舞子坂4-2-28 九十九万丈）

極道



猫屋発行、猫有馬個人誌、B5判30頁オフ、表紙3色。

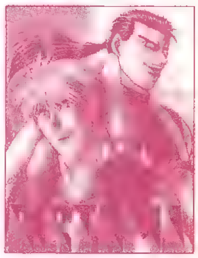
「ややユリ中心になってしまいました。ちょっと下品なギャグ＋シリアスあり」

ユリ、リョウ、ロバートのギャグ＆シリアス。の絵のレベルはかなり高く、ネタや丁寧さのポイントも高い。

400円の無記名小為替＋90円切手にて。

（〒470-01 愛知県愛知郡日進町赤池丸根108-A101 横越谷啓子）

DISTOPIA



されっぷ天下発行、B5判52頁オフ、表紙カラー。

「いつの間にかすっかりリョウとロバートだらけに…。でも好きだからいいんです♡」

ショートギャグメイン本。ゲスト執筆者7人のノリや絵柄がばらばらで、無駄な頁も多いが、見どころはある。

500円の無記名小為替＋270円切手にて。

（〒350 埼玉県川越市鯨井新田20-35 田口栄子）

エロティカセブン



よこしまCOOKIES発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。

「大人のギャグが分かる方に」

全体的にアンディ×テリー色の漂う、女性向け餓狼ギャグ本。印象の散漫な本になってしまっているが、もっと読みたいと思わせる力はある。

500円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒300-27 茨城県結城郡石下町本石下20 黒沢朝美）

最強無敵 NEOGEO



やんちゃな子猫HG発行、B5判60頁オフ、表紙カラー。

「サムスピがメインのNEOGEOゲーごちゃまぜ本です」

基本的にはサムスピのギャグ本。ナコルルが多い。

千円の無記名小為替にて。

（〒572 大阪府寝屋川市中神田町8-8 川西勝行）

愛に生きる



浅草古竜発行、B5判32頁オフ、表紙カラー。

「ジャンヌが好きでたくさん描きました。ネオジオ女の子本です」

WHをメインに、サムスピ、餓狼をプラス。ちょっと消化不良なギャグが多いが、キャラには独特の魅力がある。

400円の無記名小為替＋270円切手にて。通販期間は10月15日まで。

（〒921 石川県金沢市野町4-1-5 北川幸子）

AS



COMPILE・FC発行、B5判20頁オフ、表紙2色。

「ぷよぷよ好きな方はどーぞ。おまけにシール付きです」

魔導物語ARS・アルルとシェゾ、カミュの本。アルル好きな人に。

300円の無記名小為替＋190円切手にて。

（〒573 大阪府枚方市村野東町43-9 奥野千春）

ウハウハルーガ2号



太肉金ハチーム発行。B5判120頁オフ。

「ゲーパロギャグこってり本です！」

上手、というような部分はないのだが、この頁数で、徹底的にギャグを連打されると、不思議にギャグに充実感がある。

700円の無記名小為替＋300円切手にて。

（〒700 岡山県岡山市あおい町3-23 松尾あつし）

おうちでコミケ 第2号



WILD SIDE発行、B5判56頁オフ、表紙カラー。

「前回好評を頂いた企画ページがアップ。読者参加の誌上バトルゲームなどもあり！」

イベントに行けない人のための頁が増えたのはいいが、通販情報誌としての情報収集＆紹介に、まだまだ工夫が足りない。本の方向性を含めて、精進していってほしい。

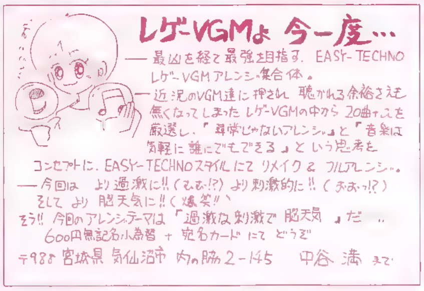
300円の無記名小為替＋240円切手にて。

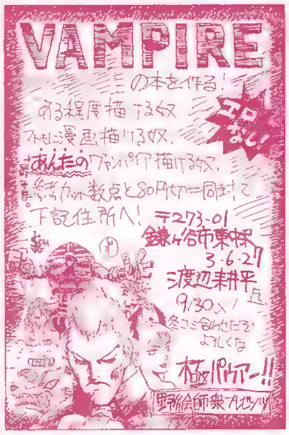
（〒444 愛知県岡崎市天白町河原56-2 乙部方「WS・ゲーメスト係」）

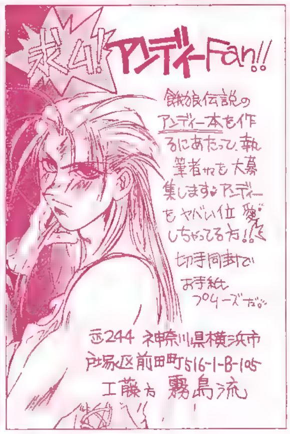
伝言板

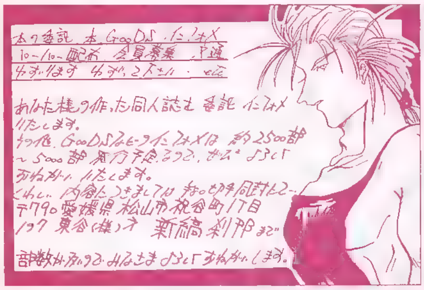
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ニューゲーム、リサーチ、フィギュアなどの通販広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。また、[illegible]以内に住所[illegible]書いてあるものや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

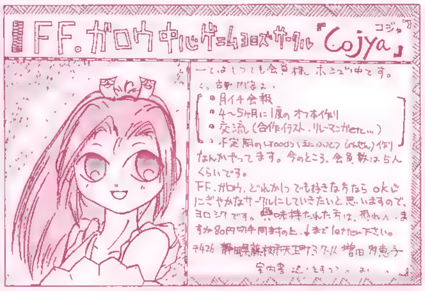




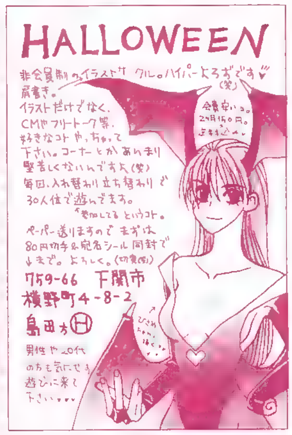


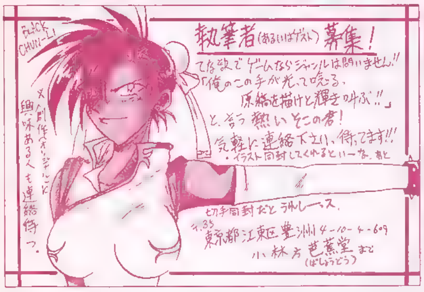








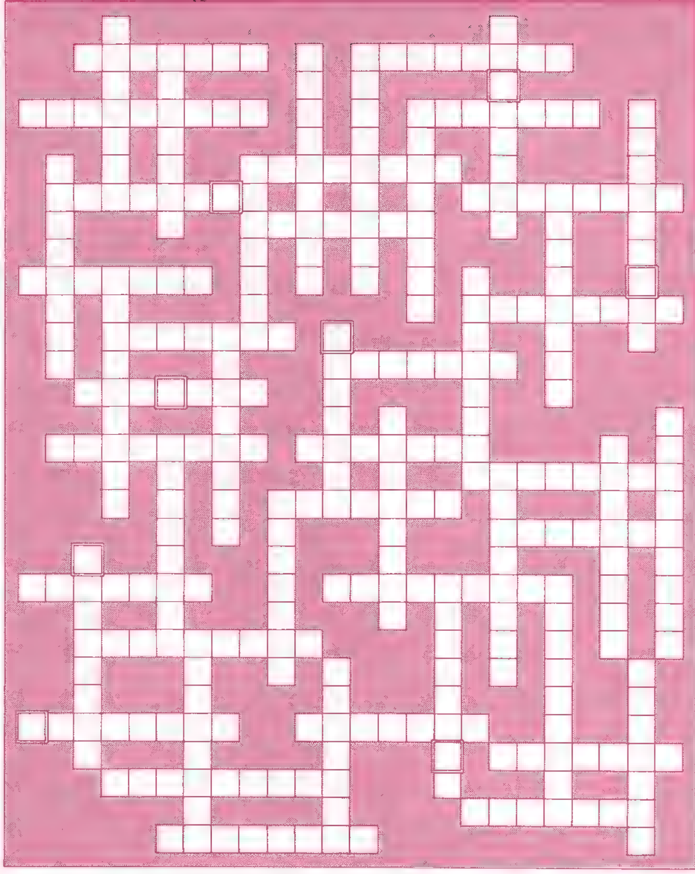






スケルトンパズル

出題　APAPA



スケルトンパズルゲーム名群

■7文字
アレスノツバサ
ウェックルマン
ガロウデンセツ
サイドアームズ
サイバータンク
サンダーゾーン
ダイノレックス
タックスキャン
タンクフォース
トリオザパンチ
ドンキーコング
バトルクロード
ビューポイント
ヒリュウノケン
プラスアルファ
ブラックハート
ブロックアウト
マジックソード
ミライニンジャ
リュウコノケン
ロストワールド

■8文字
アクトフェンサー
イーアルカンフー
イメージファイト
エキサイトリーグ
カイロスノヤカタ
クルードバスター
サバイバルアーツ
ジービーライダー
スタジアムクロス
ターボアウトラン
タイムパイロット
ティンクルピット
ドラゴンセイバー
ナックルバッシュ
ハードパンチャー
ピットファイター
マアジャンシカク
ミサイルコマンド
モナコグランプリ
ライトブリンガー
リングノオウジャ
ロッククライマー

■9文字
アラビアンファイト
ゲンペイトウマデン
サムライスピリッツ
ストリートスマート
スペースチェイサー
ダイナマイトリーグ
ツインイーグルツウ
ピットフォールツウ
ファンタジーゾーン
ホッピングマッピー

今回は、7・8・9文字限定だ。なかなか始めるのが難しいけど、その分、マスが埋まっていくのは早いぞ。

解き方

スケルトンは、枠のなかに文字をはめ込んでいくパズルだ。ゲーム名群にあるゲーム名を、文字数と、クロスする文字の条件に従って、枠に収めてほしい。

ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは、同じ文字とみなし、ゲーム名は余らない。

で、今回の解答は「二重枠の文字を並べ替えて、一度にできるキャラクター名」だ。何人かは教えな〜い。

解答ができたら、官製ハガキに書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

締め切りは9月30日必着。

正解者の中から、盤根錯節（ばんこんさくせつ）に苦労した5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、ベリーイージーの5段階で回答を。

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃ、根気で解くのだ!!

7月15日号当選者発表

さて、前回のスケルトンパズルの正解率は95%。難易度アンケートは、VH1%・H8%・N22%・E38%・VE31%と、前回よりもちょっとだけハード寄りでした。

恐ろしいことに、ペンゴがベンゴになってたり、ダイマカイムラが8文字と書いてあったり、3×3の真ん中が塗りつぶされていなかったり、というミスが重なってたけど、ちゃんと解けた人がいっぱいいて、よかったよかった。

言い訳するわけじゃないけど、僕の原稿にそんなミスはなかったのだぞぉ。誤解しないでねん。

当選者

高橋雅弘君（秋田県）
菊池由美さん（青森県）
真田睦月君（埼玉県）
ほえほえ君（愛知県）
ももたろう君（富山県）
以上5名。おめでとさん。

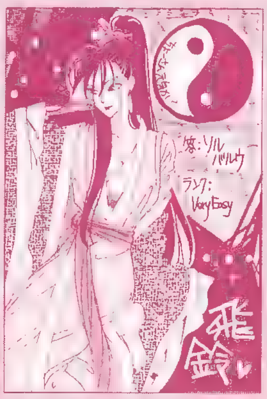
PNPNPN

さて、しあわせ荘のかなこ君、投稿の黒インクにボールペンはあまり好ましくないぞ。雪月花君、浅いところで終わってはいけない。テトリスの鬼君、僕はちゃんと黒マス全部埋めてたのだ。神宮亭君、奈良の餓王君から、稀にはタコヤキで飯食う人もおる、とのこと。だが、やりのほさき君からは、お好み焼きでなら食うが、という話もきている。べるのさん、別に謝んなくてもいいってば。しーつーびー君、違う号の解答を一緒にされると困るので。KIGA君、酒は飲まんがあのCMは好き。新陰流君、じゃないと文字がクロスしないのさ。ダルシーナ・Kさん、それは郵便局員の間違い。同人誌は書籍小包にできるぞ。ってわけで、今月は以上。さて、ここでメッセージ欲しい人は、一言で答えられる話題を、ハガキで振ってね〜。そんじゃ、また来号で。

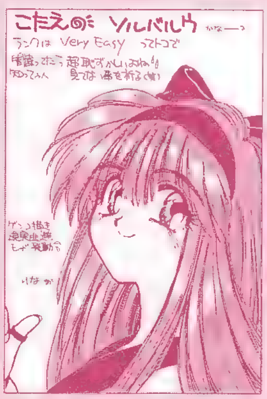
今月の残念賞



PN　葉月奈寛美さん（岡山県）⑫
は〜い、その通りです。明るい調子の指摘が嬉しい今日このごろ。



PN　伊倉すじ子さん（兵庫県）⑫
おや、飛鈴とは珍しい。これは映画の撮影なんでしょ〜か。



PN　桐島りなさん（大阪府）⑫
ちょっと勝気な表情のナコルルである。現実逃避…僕もしたい。



PN　Mr. Mt君（神奈川県）⑫
しっぽがリアルなドラコちゃん。左手のはファイヤーの呪文!?



PN　小出男歩さん（栃木県）⑫
今号のM改はこれだっ！やれやれ、っていう表情がうま〜くでてる。


対極限流の技を持つ男
エイジ・キサラギ……
作画：天獅子悦也
㊖：石井ぜんじ
FIGHT-3
龍虎の拳2
TM
©SNK


ズァァアッ
どうでるのかっ!!タクマ
ちちっ……!
す早い……!



回転蹴り！
突き上げ打ち！
水平打ち！
見なれぬ体術をつかう…！きさま忍者か！
忍は自らを語らず…故に忍という
だが冥土の土産におぼえておけ…！如月流忍術を！



●「龍虎の拳」全252頁、980円絶讃発売中!!
『龍虎乱舞』誕生の瞬間に立ち合え!!


格闘スタイルは…如月流忍術?
予選のダイジェストだわ…相手は?
敗者にかける言葉などさらになし!
極限流空手を倒すためならサウスタウンに乗り込むまで!
藤堂竜白!?
極限流空手を甘く見ぬほうがよいぞ……
タクマを倒すのはこのワシだ!
タクマがこんな忍者小僧に負けるワケが…
我に極限流を倒す必殺術あり!
求められるはタクマ・サカザキと戦う資格のある者だということを忘れたか!
リョウ……
オヤジと戦うためにに求められた男だと……?


この大会は…極限流空手と戦うために開催されたのか…！
ばっ
おにいちゃん！
まさかとは思うが…オヤジを迎えに空港へ行く！
ゴオオーオオオーオ
間合いが遠いぞ忍の男……
TAKUMA SAKAZAK
AGE . 48
NATION JAPANESE
HEIGHT 180
WEIGHT 70
どうしたかかってこぬか！
ゴゴゴゴ
……来る！

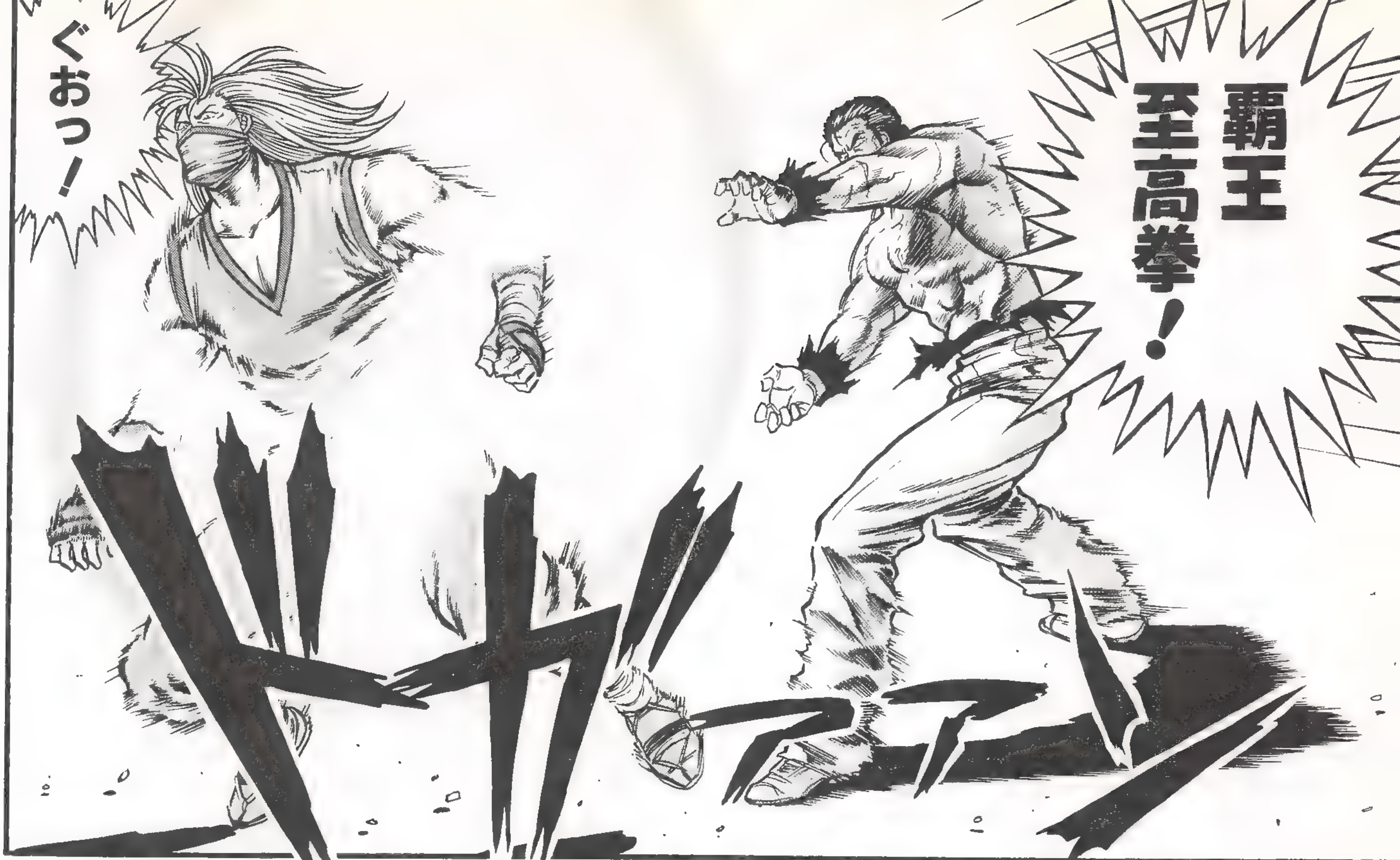

虎煌拳！
かかったな
極限流！
流影陣！

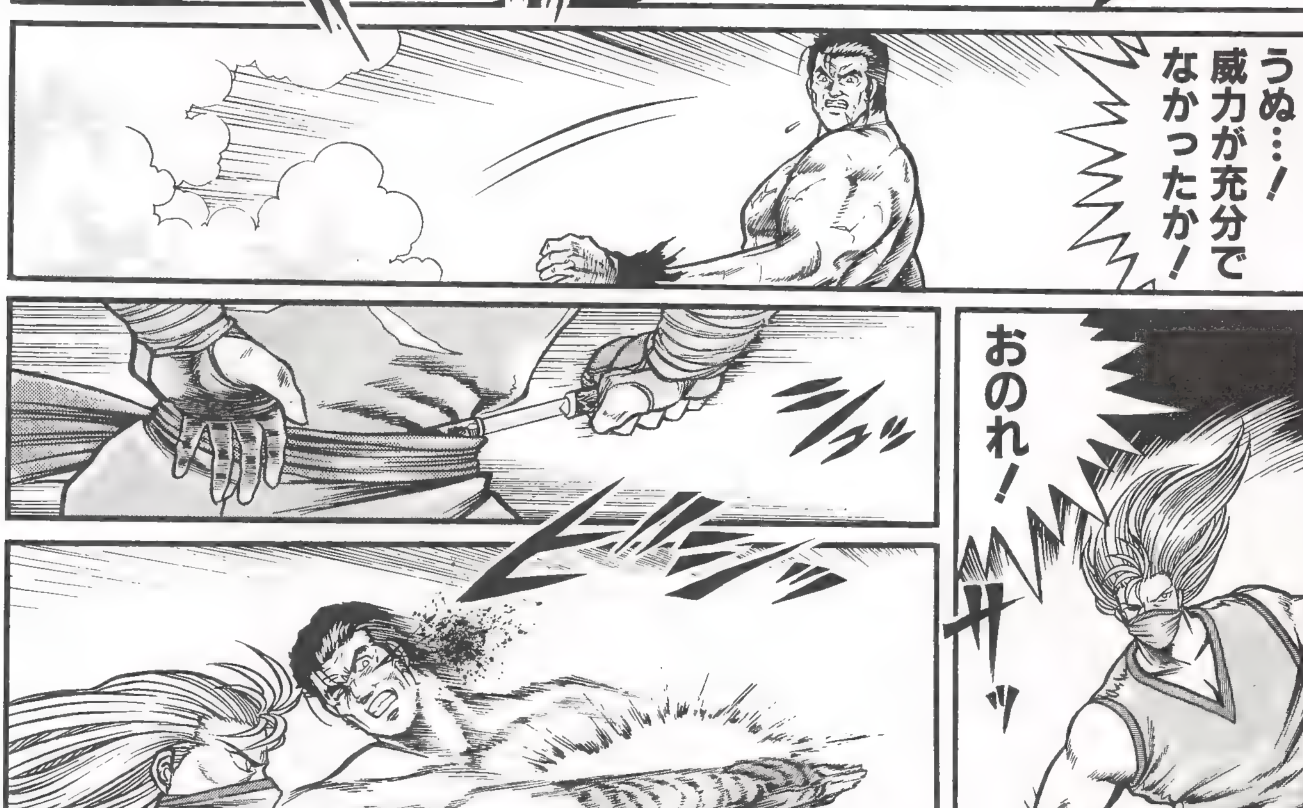

むおおっ
これは！
ビュゴッ
虎煌拳！
流影陣！

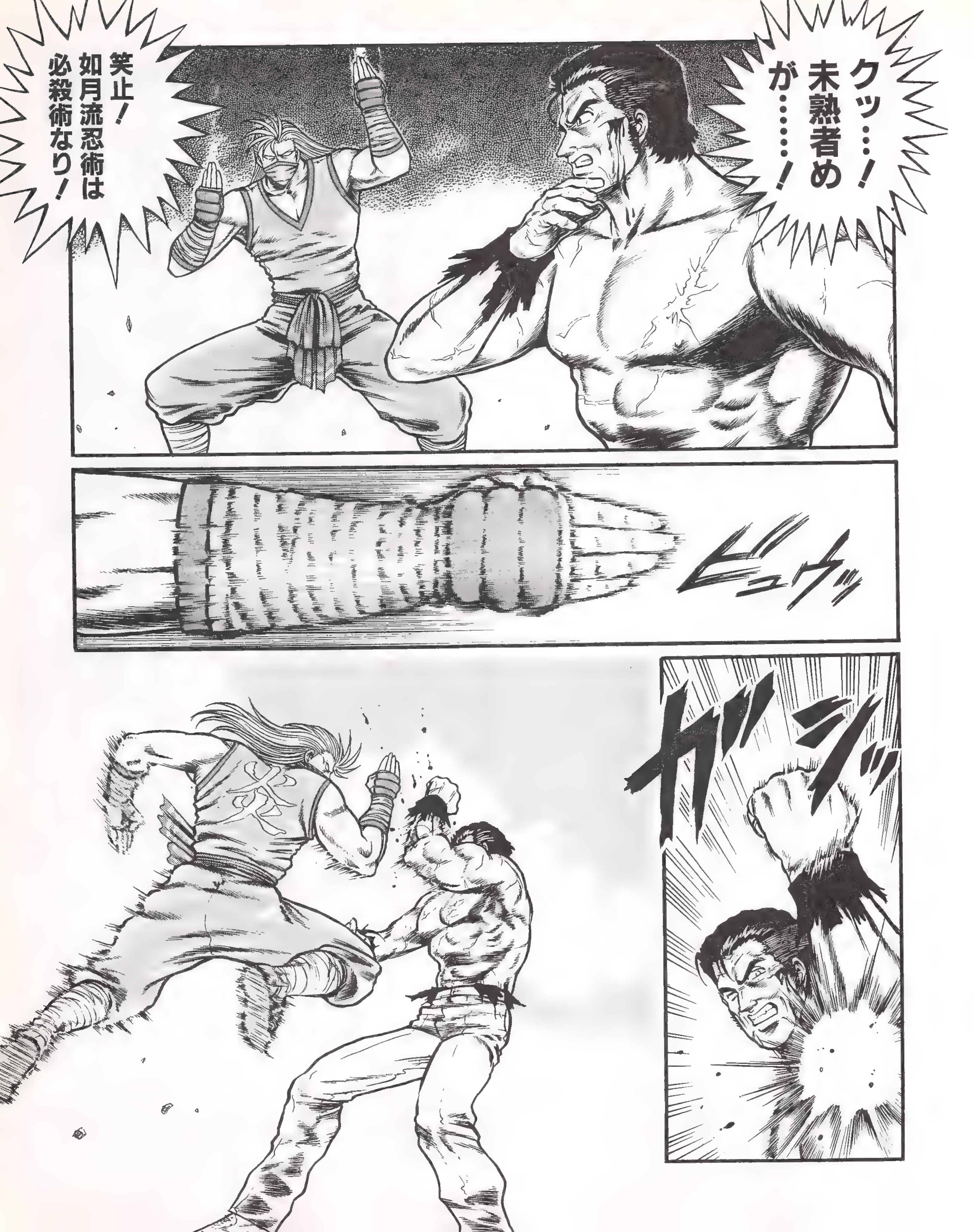

むうっ…！
気を使った攻撃を
封じられた…！
ズバァン
この男…
極限流空手を
かなり研究して
おる…！
耐え難き痛み
たっぷり
味わうがいい！
回転打ち！
ドガ
連拳脚！
ガッ
ガ
その痛みが
どれほどのものか
…かかってこい！


翔乱脚！
うぬっ
不覚！


ばっ
おそいわ!
ザンッ!!
うおおっ
これは!
ビタ
ふあぁっ!
ブブブ
しまった!
接近戦を
図ったはワナか!
密着されては
流影陣の間合いが
とれぬ!


覇王至高拳!
ぐおっ!


うぬ…! 威力が充分でなかったか!
おのれ!


クッ…！未熟者めが……！
笑止！如月流忍術は必殺術なり！
ビュウッ
ガシッ


極限流総師
うちとったり！
ぐっ！
とどめだ！
むっ！


キング・オブ・ファイターズで凶器を使うとはな……
何者！
勝負はついた！暗器(隠し武器)を持ち出した時点でおまえの負けだ忍者！
暗器……？
さてはうぬらの正体は……



風雲急を告げるキング・オブ・ファイターズ　タクマの身に何が!?

TO BE CONTINUED

来店レンタル可
ローン取扱

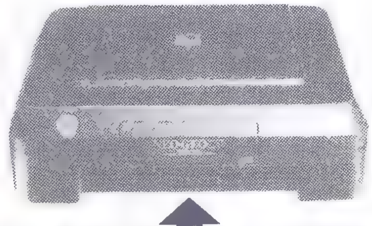
通信販売 NEO·GEO 専科

会員募集中
フリーダイヤルOK

NEO·GEO CD

アーケードクオリティ・ゲームマシン「ネオジオCD」

で遊ぶ



9月9日発売

定価49,800円➡激安保証

★業界1ロープライス保証にて

予約受付中!!

同時ソフト
24タイトル＋α

※ロープライス保証は通販業界1の低価格（総金額・すべて込みの価格にて）を保証して予約を受付するサービスです。（限定表示等は対象外となります。）

予約のお客様から抽選で3名様に無料プレゼントいたします。

新品6,300均一（中古5,300）		新品7,300均一（中古6,300）	
ファイヤースープレックス	スラッシュラリー	サッカーブロール	龍虎の拳
ミューティションネーション	ワールドヒーローズ	フットボールフレンジー	ゴーストパイロット
サイバーリップ	リーグボーリング	みなさまのおかげさまです	ザ・スーパースパイ

ザ・キングオブファイターズ'94	真サムライスピリッツ	ソニックウイングス2	痛快GAN GAN行進曲
好評予約受付中	好評予約受付中	8 /26発売→24%OFF ￥21,539	8 /26発売→23%OFF ￥22,801

ソフトオール23%OFF以上（運賃1部負担金500円ですので実質25%OFF以上です）・税別

激安キャンペーン

龍虎の拳2

定価29,800➡58%OFF
新品 ￥12,800
（税・送料500円）

ワールドヒーローズ2 JET

定価29,800➡58%OFF
新品 ￥12,800
（税・送料500円）

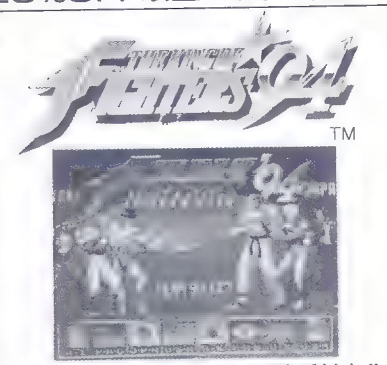
得点王 2

定価28,000➡45%OFF
新品 ￥12,800
（税・送料500円）

NEO·GEO初心者の方へ 超特価中古ソフト

餓狼伝説2	2,980円
龍虎の拳	4,980円
龍虎の拳2	9,800円
餓狼伝説SP	9,800円
サムライスピリッツ	9,800円
ワールドヒーローズ2 JET	9,800円
ネオジオ本体	9,800円

★表示価格よりさらに安くなる場合有りますのでTELで確認して下さい。



カートリッジ・CD共に予約受付中!!

真 サムライ スピリッツ

カートリッジ・CD共に予約受付中!!

新作発売日着
予約は1年前より受付
送料500円のみ

〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98（名鉄柏森駅すぐ）

マガジンガレージ

☎0587-92-0808 FAX 92-1530

安心の
料金着払
システム

僕たちの夏は終わらない!



今月の新作情報

ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.14 リッジレーサー2



1994年9月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL－15031
価格：¥1500（税込み）

お待たせしました！ナムコドライブゲーム最新作の「リッジレーサー2」のCDが登場します。前作では6曲から選んでプレイをする形であったが、「2」になってなんと倍の12曲となった。約半分は、前作のリミックス版となっている。それらの曲を余すことなくこの1枚のCDに完全収録。価格もこのシリーズのお値段、1500円で出る。光景の変わっていく感じを上手に表現しているところはさすがですね。

ヴァンパイア アーケードゲームトラック



1994年9月7日発売
ソニーレコード
CD：SRCL－2969
価格：¥2000（税込み）

カプコンのサウンドシリーズも今回のもので第6弾となる。そのタイトルは「ヴァンパイア」。今までのリアル格闘系のゲームとは違い、モンスターたちを使って作られた対戦格闘もの。カプコンのゲームミュージックといえば、ハイクオリティーで有名な立体音響Qサウンド。美しいサウンドが余すことなくCDに収録されている。このCDには、カプコンゲームファン必見の情報（開発日誌など）も付くぞ。

CDドラマ 究極戦隊ダダンダーン おそるべき悪魔の陰謀



1994年9月21日発売
キングレコード
CD：KICA－1151
価格：¥2800（税込み）

ゲームのBGMにあの子門真人氏の曲が流れるコナミの人気アクションゲーム「究極戦隊ダダンダーン」が、CDドラマ化された。人気のある声優さんが多数起用され、1枚のCDになんと3つのドラマが収録されている。収録内容は、曲あり、ドラマありの混合構成。曲は、子門真人氏以外に、影山ヒロノブ氏の「ぼくらのダダンダーン」もあり、全部で4曲。ドラマのほうには國府田マリ子さんも参加。



するする

今年の夏は暑すぎる。曇る日がないからどんどん暑くなる。やっぱり異常気象なんだろうか。おかげで日中、外出することが少なくなってしまった。一番暑いお盆のころは、なんとか都会を脱出し、標高1700mのところでキャンプをしていた。やっぱ自然の状態で涼しいというのが一番いいと思った。人間やっぱリフレッシュ必要っすね。

TOP10 8/1～8/15 ゲ屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1位	－	60	國府田マリ子のラジオキャンバスVol.1	KICA-7643	2800円
	2位	－	24	ウィンビーのネオシネマ倶楽部2	KICA-7642	3000円
	3位	1	17	極上パロディウス	KICA-7641	2800円
	4位	－	16	ストリートファイターⅡオリジナルサウンドトラック	SRCL-2937	2800円
	4位	5	16	龍虎の拳2イメージアルバム	PCCB-156	2500円
	6位	3	14	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.13 ネビュラスレイ	VICL-15027	1500円
	7位	3	13	ナムコゲームサウンドエクスプレスVol.11 リッジレーサー	VICL-15025	1500円
	8位	6	11	レイフォース	PCCB-153	2000円
	9位	8	8	魔法大作戦	GCD-3	1800円
	9位	10	8	バーチャファイター	TYCY-5386	3000円
ビデオトップ10	1位	1	40	スーパーストリートファイターⅡX	GV-9	7000円
	2位	2	21	ワールドヒーローズ2JET	GV-10	6500円
	3位	4	13	サムライスピリッツ	GV-4	7000円
	4位	7	11	スーパーストリートファイターⅡ	GV-7	6800円
	5位	4	8	デイトナUSA	TYVY-5002	4900円
	5位	4	8	バーチャファイター	TYVY-5001	3800円
	5位	7	8	龍虎の拳2	GV-8	6800円
	8位	9	5	餓狼伝説スペシャル	GV-6	7000円
	9位	3	4	ワールドヒーローズ2JET（ポニー）	PCVP-11450	4800円
	10位	－	3	餓狼伝説2	GV-2	6000円

CD&ビデオトップ10

今月の総評

CDもビデオも特に大きな変動はなく、新作が入ったことで順調に順位を落としてきている。

その新作の中で目立っているのが國府田マリ子さんのラジオキャンバス。2位以下をかなり引き出しての1位。ゲ屋に来るマリ子さんのファンの多さにビックリしました。

この強さを保っていってビデオを作ったら、ビデオも1位は間違いなしだね！

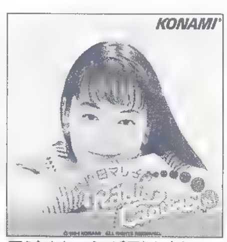
CD編

1位はぶっちぎりで初トップに！今後出てくるシリーズものに期待は大きい。

4位も初もの。キャラの強さもここまでくると本物だが、もはやストⅡものではここが限界なのか。

以下は前回から順調に落ちてきているものだが、リッジレーサーがまだがんばっているのに対し、デイトナが無くなってしまったのが残念。レイフォースは安定して強さを発揮している。まだまだいけそうだ。

セガで唯一残るバーチャ。これで消えてしまうのか。



ラジオキャンバスVol.1

ビデオ編

対戦もので安定して強いSストⅡX。2位以下を引き離している。ストⅡシリーズは今も強し。4位にSストⅡが入ってきているし。カプコンの続編に期待か。

以下は少しずつ順位を落としているが、いきなりカムバックしたサムライは大会効果があったためかも。

ようやくSNKシリーズも順調に落ちてきた。今後の新作で上位を狙いたいところだ。



スーパーストⅡX

國府田マリ子のGAME MUSEUM

ボス　國府田マリ子
中ボス　佐藤ディレクター
寝不足　トロック松川

～第9話　「大ピンチ!!水責め佐トデューの巻」～



マリ子さん氷の微笑の巻

佐…このごろ、マリ子嬢が俺に冷たいんだよ。
ト…え?
佐…俺のボケに全然つっこんでくれなくて、一人寂しい思いをさせられる毎日なんだ。
國…えー、そんなことないですよっ。
佐…あ、また冷たい目で見てるし。
國…何をおっしゃるのかしらオーッホッホッホッ。
佐…(無言で涙する佐トデュー)

発表!!G M(ゲームミュージック)はいかに聴くか!?

國…この前、GMはどんなときに聴くのかな?ってこのコーナーで話してたら、来ましたね、反響のお便り。
佐…GMの活用法なんかもね。
ト…ナニナニ…GMを聴くときは…地底探検のときや稲の刈り入れのときに聴くっていうのが多いですね。
佐…そんなハガキはねぇ。
國…やっぱり勉強のときとか、寝る前に聴くっていう場合が多いみたいです。
　あと勉強の合間に、疲れを癒やすために聴くっていうのも有効な活用法ですよね。
佐…うむ。今回はGMの活用法について読者からハガキをもらったけど、このコーナーでは君タチの応援のハガキをガンガン募集しているのだ。
ト…そうっス。人生相談からマリ子さんへの応援メッセージ、宝の地図(本物のみ)なんかも受け付けておるっス。
國…GMに関することやこのコーナーへの意見、感想などのおハガキ、お待ちしてます♥



次回予告だマリ子さんの巻

佐…そういや、マリ子嬢はもう次のアルバムのレコーディングに入らなきゃならないんだよね。
國…11月発売予定のアルバム「PURE(ピュア)」、完成に向けてがんばらなくちゃ。
ト…じゃあ次回はレコーディングリポートと洒落込みますかね姉貴ィ(ガスッ)あう!!

つづく

ハガキを送ったり、質問の電話をかけたりするときは、記入漏れや、何を尋ねたらいいかわからない、なんてことがないようにしよう。応対するほうも大変なのさ。

國府田マリ子さんライブ情報

國府田マリ子さんがアルバムを出すのは、別にこれが初めてではないけれど、今度のアルバムはチト違う。今までのようにゲームのキャラクターとしてではなく、マリ子さん本人としての歌が聴けるアルバムなのだ。

タイトルは『PURE』。このアルバムの発売を記念して、全国の主要都市で、ライブイベントが開催されるぞ。今回案内する、京都でのイベントに参加したい人は、下に書いてある会場へ、必ず往復ハガキで応募してね。

往復ハガキの往信用の表には自分の希望する各会場の応募先を、裏には自分の住所、氏名、年齢。返信用のハガキの表には自分の住所と氏名を忘れずにしっかりと記入しよう。応募は、一人につき一枚のみ有効。応募者多数の場合は、抽選になるぞ。

なお、締め切りは開催日の2週間前の消印まで有効なので、遅れないように気を付けよう。この件に関するお問い合わせは、03-3945-2114 キングレコード㈱販促2部まで。

11/3(祝) 京都シルクホール
応募先：〒550大阪市西区新町2-8-6
宛先はそれぞれの応募先の、『國府田マリ子ソロアルバム発売記念イベント係』まで。







PURE
発売日：11月23日
定価：3000円（税込み）
制作／発売：コナミレーベル&キングレコード
販売元：キングレコード

AMショーでの楽しみ追加 サムスピのコスプレで盛り上がろう



今年のAMショーの一般公開日は、9月23日秋分の日。〝『遊び』が創る、21世紀の夢〟をテーマに、今回も各メーカーから、3000台を越える最新のアミューズメントマシンが出展されるぞ。もうすでに行こうかと計画している人は、あともう少しの辛抱だね。

さて、ここでAMショーの楽しみをもうひとつ。SNKのブースにて、一般公開日にサムスピコスプレ選手権を行うのだ。実施は15時より。参加者の受け付けは10時～14時の間、SNKブース・インフォメーションにて行うぞ。声真似なんてできると更にグー。

当日は、アイドルの千葉麗子ちゃんを審査員に迎え（予定）、優秀者には、ベストコスプレ賞、ベストパフォーマンス賞、キャラそっくり賞、ベストナコルル賞などの賞が贈られるぞ。

残念だけれど、今回はサムスピのコスプレのみ。アテナはサムスピ大会で待つ（笑）。

第32回AMショー
会　場：幕張メッセ（千葉県・幕張「日本コンベンションセンター」）
一般公開日：9月23日（金）
入場料：中学生以上2000円／小学生1000円
（小学生未満は無料）

怪獣王国に入国して、佐竹選手の真のファンになろう

我らが王子こと佐竹雅昭選手のファンクラブ『怪獣王国』から、会員募集のお知らせだ。

会員になると漏れなく、オリジナル会員証、王子も愛用している佐竹雅昭顔写真シール、佐竹雅昭や正道会館の最新情報を満載した会報『怪獣王国』の月一回発行の特典がつくぞ。さらに、ファンの集いなどのイベント、大会の開催案内とチケットの先行予約、佐竹グッズの通信販売なんていう優待制度もあるのだ。嬉しい限りだね。

すでに、第一回のファンの集い、『怪獣王国第一次国会』が先日開かれ、トレーニング風景の見学から、佐竹選手も全チームに一投ずつ参加してのボウリング大会、王子お得意のファミコンによるバトル、ファンとデュエットありのカラオケなど、盛り上がりは最高。数々の貴重品によるオークションも開かれた。

今後も第二回、三回と重ねていく予定なので、ファンとしては、佐竹選手にこれ以上ないほど接近できるチャンスだぞ。

まずは、80円切手を同封した封書でファンクラブ事務所まで問い合わせて、入会案内書をもらってね。

「みんな私の秘密結社に入って元気になろう」

君の入会を、王子も楽しみにしているぞ。



怪獣王国第一次国会より。深い交流もファンクラブならでは。

正道会館・佐竹雅昭公認ファンクラブ『怪獣王国』
入会金3000円
年会費6000円
入会方法　封書に80円切手を同封の上、〒169東京都新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内『怪獣王国』ファンクラブ事務所





右が会報、上が会員証。

ゲーメストで攻略スタッフ大募集

新作ゲームへの最短距離、東京は内神田の一丁目でキミも働いてみませんか？

ゲーメスト攻略スタッフへの応募条件は、
・編集部に通勤可能である。
・年齢は18歳以上。
・素直で健康だ。
・ゲームがうまいー
という感じ。

どうせプロとしてお金をもらうんなら、好きなこと思いっきりやってみたいよね。

下記の要領で履歴書を送ってください。しめきりは9月30日消印までです。

①写真つきの履歴書
②今までにワンコインでクリアしたゲームのリストかベストスコアのリスト
以上、2点を郵送で、本誌・炎の砦係りまで。

ほかにもキミの得意なモノやゲームに対する愛などが感じられる文章なんかが添えてあるといい感じ。

委細面談だよ。よろしく。



来年が最後…コカ・コーラ鈴鹿8耐レースリポート

TEAM SHINSUKE SNK

決勝12位スタートそして14位完走!

取材:ずるずる

レッドフラッグで一時中断!



予選12位、いよいよ本番へ…

今年も鈴鹿の夏がやってきた。そう8耐だ。

今年もSNKのサポートによりチームSHINSUKEが上位を目指してトライ。

しかしその8耐も今年を含めてあと2回のみ。残された時間はわずか。その時間をかみしめつつ、チーム一丸となってレースに臨む。

予選は今までの最高位である12位。期待がもてそう。

午後11時30分、長くつらい戦いがスタートした。

トラブルもなく序盤を走行。やや順位を落としたがほぼ予定通りだった。そこにアクシデント発生!トップグループのマシーンがクラッシュ!レッドフラッグで一時中断!

午後1時、2ヒート制で再度スタート

事故により一時中断したが、午後1時、レースを2ヒート制にすることで再開された。

今年の鈴鹿、2回のルマン式のスタートを見ることになった。ちょっと得した気分。

何事もなく時間は過ぎていく。順位は13~15位をウロウロ。事故がなければいいが。

そしてライト点灯。いよいよラスト30分。長時間戦ってきているライダーにとってこれからが一番つらいところだ。

レースのほうは、なんと同一周回で数秒の差で1、2位を争う展開で熱くなっていた。

そして午後7時30分。レース終了。無事チームSHINSUKEは大きなミスもなく完走、14位で走りきった。



長いレースから無事ピットへ。

レースのあとは…ビールかけ!



耐久の見所。ライダーの交代!



ピットサインを確認し、爆走!



今年のレースを振り返って…。

国技館大会結果発表!!

去る8月10日、もはや恒例になった感もある、スーパーストリートファイターⅡチャンピオンシップ'94が行われたぞ。会場となった国技館では、5000名の観衆の見守る中で熱戦が繰りひろげられた。

優勝は、千葉県の木塚純君16歳、準優勝も同じく千葉県の本城信樹君18歳、3位は東京の河上光大君16歳だった。



惜しくも4位に終わった野崎君。体育服と道着の重ね着で頑張っていた。



大会の華、ミス春麗、キャミィ。



優勝者の木塚君には多くの賞品が贈呈された。彼の着ているGジャンもその一つ。

司会は、お馴染みの伊集院光氏。ギャグのちりばめられた熱いシャウトに、会場中が熱狂した。途中には、アルフライラによるミニライブもあり、彼女らの演奏による、スパⅡの各キャラテーマを聴くこともできて、会場のみんなは大満足の様子だったのだ。

表彰式では、特別賞として、春麗賞、キャミィ賞、伊集院氏からは、伊集院賞もあった。さらに授賞式後にはお楽しみ抽選があり、大盛況だったのだ。

「テレビゲーム・クラシックス」IN PARCO

「あのレゲーがやりて~!」と絶叫して過ごしている君。「ゲーム博物館なんて遠くて…」と、涙に暮れているあなた。鬱積した不満を晴らすチャンスだ。ブロックくずしや、平安京エイリアンなど、古き良き時代のテレビゲーム約30機種を集め、プレイはもちろん、資料の展示、名人によるプレイ、キャラクターグッズやファミコンソフトの販売もあるぞ。

入場は各会場とも無料(1プレイ100円)。左記の会場のほか広島、熊本のパルコでも開催の予定。お問い合わせは、パルコ販売促進部(03-3477-5784)まで。

会場
渋谷パルコ・スペース5 9月20日~29日 10時~20時30分
千葉パルコ・スペース7 10月1日~13日 10時~20時
心斎橋パルコ・スペース91 10月22日~11月1日 11時~20時
主催:PARCO/協賛:Gamewalker
協力:㈱タイトー、㈱キョーワインターナショナル
監修:伊藤ガビン/制作・運営:スチュワード・パブリケーションズ

JOYCOM'S ☆＝8（38）
福島県いわき市平字白銀町1－4　☎(0246)23－2965

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（ザベル）	1,276,200	SIM－Z	ALL Ⓟ×12以下ノーマル設定
2	痛快ガンガン行進曲（フウマ）	142,950	lovely久川君に対抗　林原命！	ALL
3	おてんきパラダイス（BOBBY）	5,848,830	EIT	ALL 残×6
4	大江戸ファイト（一休）	1,204,000	Ⓕ	ALL Ⓟ×12
5	大江戸ファイト（三平）	1,072,400	Ⓕ	ALL Ⓟ×9
6	大江戸ファイト（五右衛門）	965,120	ゼクセクス消滅で号泣　のり右衛門	ALL Ⓟ×7
7	大江戸ファイト（弁慶）	947,420	エじゃなくてIですよ　NORIック	ALL Ⓟ×7
8	対戦ぱずるだま	1,811,500	土浦もちんちんかもかも多いよ　YMT	ALL ユミ使用
9	ワールドヒーローズ2JET（マキシム）	258.13	Ⓕ	ALL
10	ワールドヒーローズ2JET（リョウコ）	234.64	林原命！君に対抗 lovely久川	ALL

8月5日現在 めざせハイスコア!!

夏休みを利用して遠征に行かれた方が多いと思う。見知らぬゲーセンで新しい出会いはあったかな。それも1つの楽しみ方だぞ。

ハイテクセガ高崎 ☆＝51（296）
群馬県高崎市中紺屋町10　☎(0273)25－1972

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲（条）	204,275	ESSAY－tay	ALL
2	痛快ガンガン行進曲（キサラ）	184,445	ESSAY－tay	ALL
3	痛快ガンガン行進曲（風魔）	179,340	ESSAY－tay	ALL
4	痛快ガンガン行進曲（レオンハルト）	178,405	いせえび勧太	ALL
5	ヴァンパイア（ビシャモン）	1,250,800	YASUKI	ALL
6	ヴァンパイア（モリガン）	1,160,400	ESSAY GRF・ELM	ALL
7	ワールドヒーローズ2JET（ハンゾウ）	247.86	ESSAY－tay	ALL
8	ワールドヒーローズ2JET（フウマ）	250.77	ESSAY－tay	ALL
9	ワールドヒーローズ2JET（ラスプーチン）	276.72	ESSAY ATOMIC－BUK	ALL
10	バーチャファイター（ジェフリー）	1′15″93	TWG	ALL

ゲームコーナーロム ☆＝0（4）
宮城県仙台市太白区向山2－2－17　☎(022)262－9065

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（フェリシア）	1,163,500	あぶそ～	ALL
2	ヴァンパイア（モリガン）	837,100	DRACOLL悪²	ALL
3	F/A（セミオート）	2,011,450	あぶそ～	ALL 残5 RAFALE
4	ソニックブーム	386,790	M. HULOT	2－4 RIO
5	ライトブリンガー（ミスティー）	6,501,250	DRACOLL悪²	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

NTK2店集計 ☆＝0（17）
北海道恵庭市本町113　☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲（キサラ）	84,105	BAL	ALL
2	痛快ガンガン行進曲（条）	102,155	BAL	ALL
3	ヴァンパイア（ビシャモン）	671,200	TIS	ALL
4	ヴァンパイア（アナカリス）	604,500	TIS	ALL
5	ヴァンパイア（ザベル）	570,900	TIS ハゲ	ALL
6	エイリアンVSプレデター（ハンター）	2,544,900	ア シー	7面
7	エイリアンVSプレデター（リン）	2,756,600	大龍 啓 INU	7面
8	エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	3,007,300	あっし	7面
9	スーパーストリートファイターⅡX（ディージェイ）	1,357,000	EL－LSK	ALL
10	スーパーストリートファイターⅡX（ガイル）	1,188,000	EL－LSK	ALL

モンテカルロ ☆＝2（18）
群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)23－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲（条）	113,885	つまんねー	1CALL
2	痛快ガンガン行進曲（フウマ）	112,650	なっきゃびゃやしなやすき	1コインALL
3	ヴァンパイア（ビシャモン）	1,131,200	スーパーチワワスコアーX by YASUKI	1CALL
4	ヴァンパイア（デミトリ）	1,049,200	スーパーチワワスコアーⅡX by YASUKI	1CALL
5	ヴァンパイア（ガロン）	615,800	穴埋め太郎	1コインALL
6	対戦ぱずるだま（リョウ）	819,500	E・H	第6試合ゲーマー
7	ワールドヒーローズ2JET（ラスプーチン）	257.00	春の買い過ぎ注意してね 原田君	1コインALL 1CALL
8	ワールドヒーローズ2JET（ハンゾウ）	213.86	AAA	
9				
10				

プレイランド エフワン ☆＝2（3）
宮城県仙台市青葉区中央2－6－6　タベイビルB1　☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（オルバス）	1,160,100	スマキッカー佐川	ALL P×6おち
2	ヴァンパイア（デミトリ）	713,900	WDK	ALL
3	ヴァンパイア（ガロン）	755,500	NAN	ALL
4	ソニックウィングス2（F－14）	1,679,000	全一おめでとう！お師匠（証人）	2－5 連付
5	ソニックウィングス2（RAFALE）	2,088,900	R. T	2－8 連付
6	スーパーストリートファイターⅡX	997,600	HG団 ベガむかつく	ALL ゴウキ使用
7	雷電DX（練習）	3,079,230	R. T	ALL
8	雷電DX（初級）	3,420,810	R. T	ALL
9	雷電DX（上級）	3,986,490	R. T	2－5
10	戦国エース（天外）	1,937,800	戦国人	ALL 雷神×2 1万×13

プレイシティ24 ☆＝3（7）
北海道旭川市2条8丁目　☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX（ゴウキ）	1,540,500	SHADOW	ALL 6－5－0
2	スーパーストリートファイターⅡX（サガット）	2,434,600	SHADOW	ALL 2－3－1F×2
3	スーパーストリートファイターⅡX（ダルシム）	2,820,400	魔B党－K. O	ALL ㊉×2 7－3－2F×1
4	大江戸ファイト（五右衛門）	1,114,340	魔B党－K. O	ALL P×11 F×1
5	大江戸ファイト（嵐）	1,062,220	ALEX－AMP	ALL P×8
6	大江戸ファイト（秀月）	1,051,200	ALEX－AMP	ALL P×9
7	痛快ガンガン行進曲（条）	197,955	勝男さんやっちゃって下さい!!	ALL
8	痛快ガンガン行進曲（フウマ）	168,380	M. ゴジラ	ALL
9	エイリアンVS. プレデター（シェーファー）	4,571,500	AGO	ALL
10	ヴァンパイア（オルバス）	1,239,200	乱入台につきまあ座ってみてろ使用禁K. O	ALL 対戦台 IP台はまだない

プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0（13）
栃木県宇都宮市二荒町9－4　渋田ビル1F　☎(0286)34－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（デミトリ）	820,200	銀の黄昏錬金術会「闇の貴公子SPT	1コインALL P×9
2	ヴァンパイア（アナカリス）	1,050,600	内毎君？	1コインALL
3	痛快ガンガン行進曲（リー）	146,040	銀の黄昏錬金術会レイジングストームSPT	1コインALL
4	痛快ガンガン行進曲（ノウマ）	108,485	金曜のオタク軍団也しないで全員ゲームやれ	1コインACT9 P×2
5	痛快ガンガン行進曲（リュウ）	173,410	F. ゴットランド工野町支部長レッサー君♡	1コインALL
6	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）	1,067,400	くどうてつあき（本物）	1コインALL
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）	970,050	牛からにげた………くどうてつあき☆	1コインALL
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,178,450	M. G. K	1コインALL
9	リッジレーサー2 2in1（上級）	4′53″248	クーラー欲しい KAZ	MT 4周設定
10	ヴァンパイア（モリガン）	542,300	自分は太ってません	1コインALL

ゲームセンタードリーム ☆＝1（14）
宮城県仙台市青葉区中央2－1－17　☎(022)222－7140

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	612,400	AZ	アナカリス ラスボス
2	レイフォース	6,301,200	FEATHER－TND	ALL 連なし
3	極上パロディウス（ウインビー）	1,006,100	キャミイの為に必ずスーパー買った男	スペシャル面 連なし
4	バーチャファイター（ジェフリー）	1′51″36	そう、ヤツの名は!! アカボウ イタガキ	ALL（本人）
5	マジンガーZ（連なし）	4,040,000	！面で燃えつきた男 ミスターキャミイ	1面
6				
7				
8				
9				
10				

ハイテクセガ青森&新町 ☆＝0（13）
青森県青森市新町1－8－10　☎(0177)34－3737

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX	2,710,000	KANZU	リュウ ALL 爪×3 DX5
2	スーパーストリートファイターⅡX	3,009,200	KANZU	ケン ALL 爪×3 DX6
3	スーパーストリートファイターⅡX	1,781,200	KANZU	バルログ ALL 爪×3
4	スーパーストリートファイターⅡX	1,802,400	KANZU	キャミイ ALL 爪×3
5	スーパーストリートファイターⅡX	1,327,600	KANZU	ゴウキ ALL 爪×3
6	ヴァンパイア	905,900	KANZU	デミトリ ALL
7	ヴァンパイア	757,000	KANZU	モリガン ALL
8	ヴァンパイア	722,600	SET	ビクトル ALL
9	ヴァンパイア	719,300	ひびき	フェリシア ALL
10	痛快ガンガン行進曲	146,640	ウッキー	条 クリア

サーカスワールド小山店
栃木県小山市喜沢小山ゆうえんちバス停前　☎(0285)23－8078

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA	2′19″62	SSS	初級
2	ヴァンパイア	598,700	BBC片幡子株	1COINALL サスカッチ
3	ヴァンパイア	976,400	AAB	1COINALL デミトリ
4	ヴァンパイア	607,200	DA!	1COINNALL フェリシア
5	対戦ぱずるだま	1,018,900	CIBIのSIVA	ゲーマーモード ユミちゃん
6	だるま道場	295,500	AAA	16面クリアー
7	龍虎の拳2	2,126,500	AZU沙	1COINALL ユリ・サカザキ
8	痛感ガンガン行進曲	99,055	BBC片幡小株	フウマ
9	極上パロディウス	1,991,900	秘密結社愛の伝導師 DSPたろりん	スペシャルステージコイツ
10	ソニックウイングス2	1,197,900	AAA	2－1 F－15

J&B米沢店&七日町店 ☆＝0（14）
山形県米沢市中央1－14－12　セントラルビル1F　☎(0238)21－1864

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲（条）	205,165	ゴル	1コインALL
2	ヴァンパイア（ビクトル）	891,500	艦長	1コインALL
3	ヴァンパイア（ビシャモン）	627,700	NITさん	1コインALL
4	雷電DX（練習）	1,938,420	ダサ坊1号	1コインALL
5	スーパーストリートファイターⅡX（ケン）	1,490,900	ANY	1コインALL
6	D&D®（エルフ）	1,059,946	水&火	1コインALL
7	メタルブラック	619,720	TM. 脱記念 NOP－MID	1コインALL
8	ソルダム	LINE283	NOPさん。	1000万達成時ライン数
9				
10				

プレイシティキャロット八戸店 ☆＝0（5）
青森県八戸市六日町33　☎(0178)44－8580

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2（T.T.）	3′15″570	OAG²－AHO	
2	スーパーストリートファイターⅡX（M. バイソン）	1,489,700	和史	
3	スーパーストリートファイターⅡX（ゴウキ）	893,000	くにお	
4	ヴァンパイア（モリガン）	554,600	オハマリ	パイロン
5	ヴァンパイア（ビクトル）	587,800	穴ウメ2号 和史	ラスト
6	ヴァンパイア（ビシャモン）	526,400	穴ウメ3号 和史	ラスト
7	ヴァンパイア（サスカッチ）	504,900	穴ウメ2号 和史	ラスト
8	痛快ガンガン行進曲	133,205	穴ウメ1号 MrK	ALL 条
9	ゴルフィングレイツ2	－21	神尾&MrO	
10				

君こそゲーメスト!

その1

痛快GANGAN行進曲	条	☆ 連必204,275	ESSAY−tay	ハイテクセガ高崎（群馬）
	キサラ	☆ 連必184,445		
	フウマ	☆ 連必179,340		
	レオンハルト	☆ 連178,405	いせえび勘太	
	李	☆ 連188,685	MIS㊥ ·	荏原ゲームコーナー（東京）
	剛	159,935	まともに稼げん	ゲームインプラザ オリンピアン（福岡）
	ボビィ	連141,950	住吉君	個人申請 モンキーハウス本館（福岡）
雷電DX	練習コース連付き	☆ 5,527,430	DGM氏に感謝 ROBOCAP	ゲームコーナーフジ（東京）
	練習コース連なし	☆ 3,120,950	ヤバイかも、S.N	チャレンジャー関大前（大阪）
	初級コース連付き	☆ 6,307,170	GGE−LOGIN	ノーベル&ヒノーズ下井草（東京）
	初級コース連なし	☆ 5,993,920	はむはむ	池袋プレイランド ラスベガス（東京）
	上級コース連なし	☆ 3−8 7,862,200	DBL−GAUT−NAI店員師匠ごう	個人申請迎夢館（北越谷店）（埼玉）
ジョー&マック リターンズ		☆ 1,962,333	星	ゲームプラザ（熊本）
ヴァンパイア	デミトリ	☆連必1,472,800	マンホール人	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	オルバス	☆ 1,513,500	T.Clue−KOS	
	アナカリス	☆連必1,472,800	T.Clue−ISD	
	ガロン	☆ 連1,635,200	ヅカ夫	GAME's Will（京都）
	ビクトル	☆ 連1,164,600	3−2にて終了	
	サスカッチ	☆連必1,413,700	Viet−ともえぼたる（邪悪でグー）	ゲームスポットアテナ（東京）
	ザベル	☆ 1,276,200	SIM−Z	JOYCOM'S（福島）
	ビシャモン	☆ 連1,262,300	何で130万にいかんの? Mr.X	サブカルチュア（福岡）
	モリガン	☆ 連1,306,600	Ya ジミー愛好会 会長	AMスクエア You&I（岐阜）
	フェリシア	☆ 連1,584,400	GGE−CRISP−PAN	アイリン夢空間（岐阜）
ソニックウイングス2	F-15	☆ 2−10 連1,898,200	HKR	タウンスポット プレイランド（大阪）
	FS-X	☆ 2−10 連2,079,800		
	F-117	☆ 2−8 連1,480,700	のび太	
	AV-8	☆ 2−9 連2,002,300	G.M.C.R−I	モンキーハウス本館（福岡）
	A-10	☆ 2−8 連1,807,800	VGP−ONT−TNK	個人申請 マンモス城 インベーダーハウス（大阪）
	F-14	☆ 2−8 連2,129,400	GGE−WXW	アイリン夢空間（岐阜）
	YF-23	☆ 2−9 連2,059,400	R.T	
	ラファール	☆ 2−8 連2,088,900		プレイランド エフワン（宮城）
対戦ぱずる玉		☆ 1,816,600	DDC−AGAS−KACP	ゲームプラザ イエローハット（愛知）

今回はADKの新作、痛快GANGAN行進曲から。とにかく、いかに速く相手を倒すかが勝負の鍵を握るゲームです。そのためには、ひたすら連続技を叩き込むのが、スコアの出来を左右しそうですね。タイムアタック的な要素が強いと言えます。じつは、ラウンド開始直後、8分の1の確率で相手は挑発してくるそうで、このラッキーパターンが来ればスコアも狙いやすくなります。究極の運ゲーかも?キャラ別にしましたが、7キャラしか集計していないのはシンの申請が1店もなかったためです。どうやらクリアが難しく、誰も手をつけなかったようです。

お次は雷電DXです。もう言わずと知れた雷電のシリーズ3作目となる縦シューティングです。全3コースに加え、連付き、連なしの計6部門での集計としました。しかし、上級コースの連なしでのスコアは、連付きでのスコアを上回っていたため、今回連付きのスコアは集計していません。

また、当然ながら上級コースではエリア勝負となっています。逆に練習コース、初級コースでのスコアは、限られた範囲内での稼ぎで勝負するので、基本的なボンバーボーナスなどはもちろん、隠しレーダーが大きなウェイトを占めているようです。レーダーの破壊率は、重要なポイントになるでしょう。そして、気合いも必要でしょうか。また、1P側と2P側とでは、縦移動と2P側とでは、縦移動と横移動で自機のスピードが違いますが、こちらの別集計はしません。プレイヤーも集計店もさまざま顔ぶれで、混戦が予想される雷電DX。今後の展開に注目しましょう。

今市ゲームセンター ☆＝0（9）

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（オルバス）	1,134,100	MI〜	ALL P×15
2	ヴァンパイア（デミトリ）	742,400	RSIAR−MYSⓉ	ALL P×3
3	ヴァンパイア（サスカッチ）	615,000	MARO	ALL P×3
4	ヴァンパイア（モリガン）	868,600	CYR−MER㊟	ALL P×8
5	ヴァンパイア（ガロン）	559,400	AHO	ALL P×1
6	ソニックウィングス2（AV−8）	788,900	COCOA	R=10 ㊟
7	ソニックウィングス2（F−15）	1,153,800	CYR−MER㊟	2−2 ㊟
8	ソニックウィングス2（F−14）	1,185,300	CYR−MER㊟	2−1 ㊟
9	ソニックウィングス2（YF−23）	779,600	COCOA	R=10 ㊟
10	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	1,945,900	CYR−MER㊟	ALL ㊟

コスモランド

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（フェリシア）	952,700	HED	※全機種ノーマル
2	ヴァンパイア（サスカッチ）	762,900	EASY ㋐	ラスト
3	ヴァンパイア（ガロン）	755,400	EASY ㋐	ラスト
4	エイリアンVSプレデター（リン・クロサワ）	3,986,300	霜月 隆	ALL
5	エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	3,336,500	EASY ㋐	ラスト
6	極上パロディウス（こいつ）㊟	1,415,400	EASY ㋐	ALL
7	極上パロディウス（ミカエル）	1,195,200	EASY ㋐	スペシャルまで
8	スーパーストリートファイターIIX（ゴウキ）	1,296,300	霜月 隆	
9	スーパーストリートファイターIIX（M・バイソン）	1,233,600	EASY ㋐	ALL
10	スーパーストリートファイターIIX（フェイロン）	1,185,400	御子神 楓	

ギャレッソ津田沼店

千葉県船橋市前原西2−15−16酒田ビル ☎(0474)74−4761

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2	3′14″670	SKK	MT. TT BL1′04″840
2	デイトナUSA（中級）	2′56″42	JUN. K	TA VR4 BL42″51
3	極上パロディウス（こいつ）	3,230,400	KSD−木野Ⓙ	1CALL連付 残×0下手すぎ
4	エアコンバット（上級）	132,380	高沢一成	ALL 46秒残 艦船時9740
5	ジョー&マック リターンズ	1,087,380	RUSS−PIS.（へなちょこ）	ALL EX×9 1UP×3
6	ヴァンパイヤ（オルバス）	1,052,000	ブラック魔王	1COINALL
7	極上パロディウス（ひかるちゃん）	1,287,000	KSD−木野Ⓙ	1Cスペシャル面 オートパワーUP
8	バーニングフォース	6,036,320	E. O	ノーミス 裏×2 EASY4機設定
9	1942	12,383,680	DSK	ALL 7117機
10	デイトナUSA（上級）	3′36″83	T. S. −X	通常レース逆走 VR3

八千代プレイランドカーニバル ☆＝4（144）

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（サスカッチ）㊗付き	1,387,200	Ⓑ−SATSUMA	ALL ALLパ D×1
2	ヴァンパイア（オルバス）㊗付き	1,202,500	ブラック魔王（もてたい一心）	ALL
3	ヴァンパイア（ビクトル）	1,154,000	ひいある	
4	ソニックウィングス2（RAFALE）㊗付き	1,618,900	Ⓑ−SATSUMA	2−5
5	極上パロディウス（タコスケ）㊗付き	1,942,900	SUR−DXP−天罰㊙	スペシャル面 セミオート
6				
7				
8				
9				
10				

GAME in DAIEI ☆＝1（12）

千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1F ☎(0473)76−9764

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX	2,977,870	MIRAGE−NLB MAXⓒ	練習 ALL
2	雷 電DX	5,803,930	NLB−M. A	初級 ALL（連付）
3	雷 電DX	2,741,170	NLB−ALT−㋟	上級8面（連付）
4	イチダントアール	1 CoinALL	ABA	ALL
5	へべれけのぽぷーん	11,470	MIRAGE−MARⓒ	ALL
6	ソニックウィングス2	1,712,900	NLB−M. A	アーサー（連付）
7	ヴァンパイア	1,043,400	ブラック魔王	ALL オルバス
8	痛快ガンガン行進曲	140,205	HAG	ALL キサラ
9	痛快ガンガン行進曲	122,220	タイゲー宵	ALL 条
10	痛快ガンガン行進曲	115,085	M. Y−剣魂	ALL フウマ

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝4（112）
東京都豊島区巣鴨１－15－１　ミヤタビルＢ１　☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス２（RAFALE）	1,620,200	DBL－らじあめ㊥	2－4　連付
2	ソニックウィングス２（A－10）	1,440,800	DBL－ごろたん㊥	2－5　連付
3	ソニックウィングス２（YF－23）	1,598,500	DBL－らじあめ㊥	2－6　連付
4	ソニックウィングス２（F－14）	1,336,900	DBL－らじあめ㊥	2－1　連付
5	ソニックウィングス２（AV－8）	1,349,500	DBL－らじあめ㊥	2－2　連付
6	雷電DX（練習）	4,683,810	けいちゃ(総) 大甘です！	2P側　ALL 連付　1ミス
7	雷電DX（初級）	5,994,190	TOM	2P側　ALL 連付
8	雷電DX（上級）	5,180,480	DBL－GAUT NAI	2－7　1P側 連なし
9	リッジレーサー２（初級）	1′56″382	らい吉	MT 158と224
10	リッジレーサー２（上級）	3′36″986	SNC DK -LED	MTベストラップ 1′12″273

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草 ☆＝19（319）
東京都千代田区神田神保町２－14－４　☎(03)3262－2823（ノーベル）

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライトブリンガー（グレン）	6,272,400	よくおう（弟子つき）	ノーマルALL 残0
2	ライトブリンガー（ヴォルド）	6,417,260	(め)	ノーマルALL 残0
3	雷電DX（初級）	6,307,170	GGE－LOGIN	クリア 10万落ち
4	F/A（５－WAVE）	2,020,750	EPISTEMER	F－16AFTI 5面58000
5	F/A（AUTO）	2,003,700	EPISTEMER	A－10A 5面62000
6	F/A（FULL－AUTO）	1,993,250	EPISTEMER	ノーミス 8面安全策
7				
8				
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆＝20（354）
東京都品川区旗の台３－12－３荏原会館内　☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	おてんきパラダイス（雪の王子ニック）	8,352,670	三部　鍵変えるな！J AG－ドラ博士H. S	ALL
2	おてんきパラダイス（風の王子リチャード）	7,483,090	三部　鍵変えるな！J AG－ドラ博士H. S	ALL
3	おてんきパラダイス（雪の王子ボビー）	7,053,370	三部　鍵変えるな！J AG－ドラ博士H. S	ALL
4	おてんきパラダイス（水の王子ロイ）	5,748,360	三部　鍵変えるな！ 園	ALL
5	ソニックウィングス２（A－10(連)）	1,369,900	MIS(由)	2－4
6	ソニックウィングス２（F－14(連)）	1,673,000	どうせ０点！(お)SPT	2－5
7	痛快ガンガン行進曲（李(連)）	188,685	MIS(由)	ALL
8	痛快ガンガン行進曲（キサラ(連)）	173,720	メロンパンチでメロメロパーンチ♡	ALL
9	痛快ガンガン行進曲（ボビー(連)）	120,390	邪悪少女大好き♡(土)	ALL
10	痛快ガンガン行進曲（剛(連)）	97,790	オーンッ!!	ALL

キャッスル&YOU² ☆＝13（352）
東京都町田市原町田６－14－８　☎(0427)28－8693（キャッスル）

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライトブリンガー（アッシュ(必)）	6,665,700	SSC－ネズミ	ALL 残0
2	ライトブリンガー（グレン(必)）	6,552,300	SSC－ネズミ	ALL 残0
3	ライトブリンガー（システィー(必)）	6,412,320	SSC－ネズミ	ALL 残0
4	ライトブリンガー（ヴォルド(必)）	6,343,960	JBL－ONY	ALL 残0
5	レイフォース(連)	8,438,400	NGT－キャサ夫	ALL 残0
6	餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード(連)(必)）	2,550,800	HYAKU－VAP(和)（矢井田　余裕）	ALL D×23 写真あります
7				P．147参照
8				
9				
10				

ゲームプラザ　コトブキ
埼玉県浦和市白幡５－１－28　☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（デミトリ）(連)(必)	936,400	吸血鬼デメちゃん♥ DAI－もんごLAW	ALL
2	ヴァンパイア（ガロン）(連)	904,000	だっくすふんど♥ BTM－KSM(恵)	ALL
3	ヴァンパイア（ビクトル）(連)(必)	716,000	ふらんけん♥ふんが～ R E	ALL
4	ヴァンパイア（モリガン）(連)	879,500	妖しいひと♥　うふっ GPK SJK	ALL
5	ヴァンパイア（フェリシア）(連)	712,000	にゃんこ♥　うにゃ～ GPK－jun(君)	ALL
6	ヴァンパイア（ビシャモン）(連)	1,027,500	おやじ♥　血ィ～！ GPK－ぐりを	ALL
7	ヴァンパイア（オルバス）(連)(必)	1,230,500	半魚人♥はっしゃ～ん GPK－のび	ALL
8	エイリアンVSプレデター（ウォリアー）(連)	3,226,400	デイリーan VS・ GPK－ぐりを	ラスボスで死亡
9	エイリアンVSプレデター（リン）(連)	2,917,200	・フロムA　（うそ） GPK－SJK	7面で死亡
10	スーパーストリートファイターⅡX（豪鬼）(連)なし	770,900	う～ば～る～ばⅡベケ TBN－MUL(秘)	ALL 文責　のび♥

ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝０（１）
埼玉県越谷市大沢３－６－12　☎(0489)79－4320

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター	2,917,200	GPK－SJK	リン使用
2	対戦ぱずるだま	1,211,500	Ⓝ	ジョン・ワン次郎
3	ガイアポリス	12,123	GAUT－G・GET (へなた)(王)	エイレンシー使用連なし
4	ガイアポリス	12,360	GAUT－G・GET (へなた)(王)	レバー＆攻撃ボタン連付
5	ソルダム（ソルダム・モード）	234ライン	GAUT－あげおたむのすけ	1000万＋α時
6	極上パロディウス	4,018,500	GAUT－ユング	（1周199万点）こいつ使用
7	スーパーストリートファイターⅡX ペアマッチ		優勝　鬼畜阿修羅s 準優勝　北越の双璧	
8	侍スピリッツ トーヨコ（予選）大会		優勝　鬼畜狂戦士 準優勝　武田直也	
9	スーパーストリートファイターⅡX（ザンギエフ）	94人抜き	ZUS（土曜の夜は熱いぜ!!）	
10	スーパーストリートファイターⅡX（バルログ）	86人抜き	鬼畜狂戦士Do（かかってきなさい!!）	

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝０（17）
東京都豊島区東池袋３－１－４サンシャインシティ文化会館Ｂ１　☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（フェリシア）	656,100	いくにゃ～あ都月	ラスボス
2	ヴァンパイア（モリガン）	552,800	都月忍	ALL
3	雷電DX（練習）	865,810	都月忍	ALL
4	雷電DX（初級）	677,160	都月丸	1－3
5	痛快ガンガン行進曲（条）	150,015	S・K	ALL
6	ワールドカップ'94	16	間瀬	ドイツ使用 6勝
7				
8				
9				
10				

池袋プレイランドラスベガス ☆＝11（31）
東京都豊島区西池袋１－22－４　☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	達人王	5,028,750	生意気な！（内○君談） GAUT－Y. T発逃出山	5－2　ノーマル超壁！
2	雷電DX（初級連なし）	5,993,920	はむはむ	ALL
3	雷電DX（練習連付き）	5,235,850	北海道出発記念DMD	ALL　99.7% 100%　?%
4	ソニックウィングス２	1,380,900	マンボーどうやって出す？ KPL－NEK	F－14　2－2
5	ソニックウィングス２	1,113,600	2周目即死亡　YUN	F－15　2－2
6	対戦ぱずるだま	1,644,300	こっからはかなりつらい　DAB. S	ALL　ゲーマーユミちゃん
7	へべれけのぽぷ～ん	14,240	どうせ10店未満 いしがき　けいすけ	ALL
8	バツグン	22,401,330	AJSP－たま夫	ALL B×3 Bタイプ 連なし
9	ヴァンパイア	1,088,300	KPL－NEK	ALLアナカリス P×11
10	ヴァンパイア	1,004,400	しばらく休養　in柏崎 KPL－NEK	ALL　モリガン P×8　D×2

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝０（４）
千葉県鴨川市横渚884－６　☎(04709)３－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（フェリシア）	1,530,300	ICM -JRD NAD	P×8　D×1 ALL　連付
2	ヴァンパイア（デミトリ）	1,210,400	赤リボン－ポタ太 もりちち　グー.	Ⓟ×16　Ⓓ×3 ALL　連付
3	ヴァンパイア（モリガン）	1,151,000	A. S. S　(副) ニッシー西	ALL 連付
4	ヴァンパイア（ガロン）	1,042,600	ワワワワ茶ワワワワワ ニニニニ柱ニニニニニ	ALL 連付
5	痛快ガンガン行進曲（リー）	156,625	HARD H P I	ALL
6	ヴァンパイア（ザベル）	807,900	池袋GIGOで会った侍姉ちゃん♡倒すわ♡	ALL SCM JCP
7				
8				
9	スーパーストリートファイターⅡX（豪鬼）	940,100	A. S. S　(副) ニッシー西(穴うめ)	ALL
10	餓狼伝説スペシャル（ジョー東）	2,327,100	IKAくん	やっと　ALLパできました

プレイランドスカイシアター ☆＝31（192）
埼玉県深谷市西島町２－20－25　☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲（フウマ）	150,595	PST－RYU(子)	ALL
2	痛快ガンガン行進曲（キサラ）	140,800	BTM－KSM(恵)（高円寺の常連♡）	ALL　来店ありがとう♡
3	痛快ガンガン行進曲（条）	187,345	PST－STER	ALL
4	痛快ガンガン行進曲（レオンハルト）	124,260	BTM－KSM(恵)（コトブキの常連♡）	ALL　また来てね♡
5	ソニックウィングス２（RAFALE）	1,645,000	REO－SP	R.16（2－6）
6	ソニックウィングス２（YF－23）	1,512,600	REO－SP	R.15（2－5）
7	ヴァンパイア（フェリシア）	1,489,300	PST－にゃん(子)	ALL
8	ヴァンパイア（アナカリス）	1,142,600	PST－EPT(てぃんくるりん氏に完敗)	ALL
9	ヴァンパイア（オルバス）	1,353,500	柊BUG（ギョーダー1号）	ALL
10	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,493,300	魔王W(子)	ALL(ハ)

熊谷ガリバー ☆＝７（26）
埼玉県熊谷市筑波２－49－８　フォーラム秋山ビル１Ｆ・Ｂ１　☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲（条）	177,125	FAB－かずぞう	ALL
2	痛快ガンガン行進曲（ボビー）	141,335	FAB－YOU. Z	ALL
3	痛快ガンガン行進曲（李）	131,815	余裕のカタマリみたいな人	ALL
4	雷電DX（練習コース）	2,034,730	誰か100万の出し方教えて　ゴッツ	ALL　(連)付 98点
5	ソニックウィングス２（F－14）	1,369,800	王川カルテットEDO	2－2　(連)付
6	へべれけのぽぷーん	12,900	一週間で消えました	ALL
7	クイズ世界はSHOW by ショーバイ	5650萬	ノイローゼ寸前	ALL　日本
8	対戦ぱずるだま（ゲーマー）	1,113,300	大	最終面
9	餓狼伝説スペシャル（ダック・キング）	2,591,500	FAB－A. Z	ALLⓅ　(必)付 D×25
10	バーチャファイター（ジャッキー）	1′28″91	JAM	ALL

ポニーワールド・ザ・コング ☆＝０（６）
埼玉県所沢市緑町１－３－７　☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライトブリンガー（グレン）	5,908,790	佐藤　章	
2	龍虎の拳２（Mr. BIG）	1,339,170	ペアに負けたキム	
3	ワールドヒーローズ２JET（マッスルパワー）	191.64	町田　進	
4	スーパーストリートファイターⅡX（春麗）	953,600	PPP	
5	エイリアンVSプレデター（ウォリアー）	2,830,800	荒井　昌之	
6				
7				
8				
9				
10				

ハイスコア通信　お店から①

●NTK（北海道）
これからのカプコンの新製品は、当店を要チェックや！

●JOYCOMS（群馬）
最近、ちんちんかもかもの人がいて困ってます。（意味がわからない人は辞書を引こう）
by クラウザー

●モンテカルロ（群馬）
DKO勝ちパターン発覚のため、単なるお笑いキャラに成り下がったデュラルさん（年齢不詳）ですが、彼女（？）に実はしゃがみ状態に対する投げ技があることが発見され、ちまたのV.F.プレイヤーをビビらせています。それはまずアイアンクロー、そして何とマシンガン・ニーリフト（大マジ）!!出してくる確率が非常に低いので、見れない人は一生見れないと思われます。（ちなみに私は2つともくらいました…）
by 店員　K・Y

●荏原ゲームコーナー（東京）
高崎のみさまへ
そちらの☆に対する情熱を見習おうと思い、☆獲得のために他店を巡業することを「キース・ウェイン」すると叫び、その際のスコアネームも同様で構わないと考えていました。しかしこのことがハイテクセガ高崎のスコアラーの方々に不快な思いをさせてしまったのならば深くおわびいたします。
（EGCースコア担当　KWP）

●キャッスル&YOU&YOU（東京）
町田常連紹介　第10回　HI－Z－ACMなにはのシューティングマシーン、タウンスポット三銃士の1人がやってきた。ほかの2人と違い、彼のシューティングはゲームだけにあきたらず、あっちの方でもスゴテクで毎日シュートしているとのこと。

●ゲームスポットアテア（東京）
スコアラー集団DMJは、内乱により分裂しました。新たにアテナを牛耳るのは（元W－Z）COMが中心となったViet軍団！これからアテナはどうなってしまうのでしょうか！
…続く…

●ゲームセンターポパイ（東京）
スコア締め切り2日前だというのにクーラーが壊れてスコアどころではありません。そんな中で来店してくださったDBL－ごろたん氏、ありがとうございました。しかも2日連続。
by M.O.L－ZAP

●ハイテクセガ大船（神奈川）
関西のハイスコアラーの方々、ご来店ありがとうございました。

●西銀座ゲームプラザ（山梨）
DAB・Sさん、K・Kさん、ご来店ありがとうございました。
by NGP常連・店員一同

君こそゲーメスト!

その2

大江戸ファイト	一休	☆連必1,204,000	Ⓕ	JOYCOM'S（福島）
	霞	連必1,257,700	KMC−IZAⓉ	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
	秀月	連必1,296,100		
	金四郎	連必1,205,340	EST	サブカルチュア（福岡）
	獅子丸	連必1,131,900		
	嵐	1,225,100	基板持っていません。ICE	ゲームプラザ（熊本）
ぷにっきーず		577,800	SLopeCriB	タウンスポットプレイランド（大阪）
おてんきパラダイス	ニック	8,352,670	三部、鍵変えるな！JAG−ドラ博士H.S	荏原ゲームコーナー（東京）
	リチャード	7,483,090		
	ボビー	7,053,370		
	ロイ	5,748,360	三部、鍵変えるな！(圏)	
アルティミットエコロジー	連付き	2,399,200	美奈子の左手2本!? NOD−MDK	ゲームプラザミッキー（広島）
	連なし	2,219,500	CVは深見梨加●ミュン・ファン・ローン	
リッジレーサー2	初級	☆ 1′56″382	らい吉	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
	中級	2′20″722	SNC−DK−LED	個人申請 プレイシティキャロット巣鴨（東京）
	上級	☆ 3′36″986		プレイシティキャロット巣鴨（東京）
	T.T.	☆ 3′14″369	PPR−TAK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
エイリアンVSプレデター	ダッチ・シェーファー	☆ 連4,571,500	AGO(本)	プレイシティ24（北海道）
得点王2		32	A.S	ゲームシティDADA（島根）
ワールドヒーローズ2JET	ハンゾウ	連247.86	ESSAY−tay	ハイテクセガ高崎（群馬）
	フウマ	連250.77		
	ラスプーチン	☆ 連279.59	BOY−少年	ゲームコーナーフジ（東京）
	マッドマン	連267.77	GSM−(鉄)	
	ジャンヌ	264.40	T. Clue−RIK あと16てん	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	リョウコ	234.64	林原命！君に対抗Lovely久川	JOYCOM'S（福島）
	マキシマム	258.13	Ⓕ	
デイトナUSA	初級	☆ 2′11″14	WZH	GAME's Will（京都）
	上級	☆ 3′11″48	ベジータま（ブレンボ製ブレーキ使用）	ハイテクセガ神戸（兵庫）
極上パロディウス	タコスケ	☆ 連3,126,500	RBN−H.M	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	ミカエル	☆ 連3,430,100		
	ツインビー	連3,140,800	RBN−二代目河合優子−H.M	
	ペン太郎	連2,737,300	AXIOM−H.Y(奈)	
	こいつ	☆ 連4,788,900	京城	GAME's Will（京都）
ファイターズヒストリーダイナマイト	ミゾグチ	☆連必1,493,300	魔王W子	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	リー	連必1,246,600	KMC−IZAⓉ	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
	マトロック	連必1,227,450		
牌砦Ⅱ		3,448,000	METAL亜也虎	個人申請GAME's DRAGON（京都）
雷神魔境		3,104,100	1人でも全国トップ（予定）吹雪	ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）

ジョー&マックリターンズは、前回10店未満の申請だったため、今回からの集計となりました。出回りが悪いのか、新作なのにも関わらず申請数は少なかったです。やはり最近の人気の主流は、キャラ別、部門別のゲームになっているようですね。と言うか、それぱっかりという話も…。

続きますはヴァンパイア。前回はまとめて集計しましたが、今回からキャラ別集計開始です。前回のトップのキャラはオルバスでしたが、今回はガロンが一番の稼ぎ頭。全キャラを通して唯一、160万点を突破しています。果たして何点まで伸びるのでしょうか。

ソニックウィング2も今回からキャラ別集計を開始します。しかし、残念ながら1キャラも2周クリア達成は出来ず、F−15とFS−Xが最終面止まり。当然、エリアでの勝負となっています。次回の集計では、どれだけのALLクリアが出ているか楽しみです。

大江戸ファイトは、今回一気に☆が付かなくなってしまいました。やはり、あのエグイ画面と難度の高さが不人気の原因か？早くも伸びていないキャラもあるほどです。

おてんきパラダイスは荏原ゲームコーナーの独占となっています。しかもスコアが前回と比べて大幅アップ。どこまで伸びるのでしょうか。

アルティミットエコロジーも前回からハイスコア掲載店になった、ゲームプラザミッキーが連付き、連なしの両部門を制覇しています。当然連付きのほうが高いスコアになっていますが、プレイヤーは同一人物なのでしょうか。

（149ページに続く）

ゲームプラザヴィクトリア ☆＝2（15）

北海道札幌市南区澄川4条3−3−6 ☎(011)813−6025

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（オルバス）	1,234,000	帰省途中の(鶴)	ALL 11−2−1
2	ヴァンパイア（デミトリ）	842,800	DJ−ちゃん太SIRⅡ	ALL 4−0−2
3	ヴァンパイア（モリガン）	780,900	TTC	ALL
4	痛快ガンガン行進曲（李）	136,485	DGSS−ちゃん！	ALL P×2
5	デイトナUSA	3′00″29	F・DO	中級
6	エイリアンVSプレデター（リン）(連)	4,436,300	おやかた(前)(田)(人)	ALL 1ミス
7	エイリアンVSプレデター（D.シェーファー）(連)	3,857,500	本田部屋親方（EDO）	ALL 1ミス
8	ワールドヒーローズ2JET（C.キッド）	248.72	PHU−SDR	ALL
9	ソニックウィングス2（F−14）(連)	1,777,200	PHU−SDR	2−6
10	ソニックウィングス2（A−10）(連)	1,608,600	あつし	2−5

カジノカーニバル ☆＝2（21）

東京都立川市柴崎町3−2−16 ☎(0425)22−2909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	対戦ぱずるだま	903,100	CCB−京タロデキタ	7面 リョウ使用
2	ヴァンパイア	675,100	CCB−DNA	サキュバス使用 ALL
3	ヴァンパイア	647,800	CCB−ALL	ドラキュラ使用 ALL
4	ヴァンパイア	560,400	CCB−FGM	アナカリス使用 ALL
5	ヴァンパイア	532,200	CCBバンパイアヴァンパイア(財)	オルバス使用 ALL
6	スタックコラムス	369,402	DMD 偽物4号	ALL
7	デイトナUSAツイン（初級）	2′13″92	いにしえのスコアラー GIL−HAMADA(キ)	完走T. A4MT
8	デイトナUSAツイン（中級）	2′58″78	中級はやっていません みんなスコア出そうよ	完走T. A4MT
9	デイトナUSAツイン（上級）	3′14″25	スコア界の活性化促進 GIL−HAMAD(キ)	完走T. A4MT
10	大江戸ファイト	601,660	ベホイミカラシマ要	忍者 ALL

ゲームコーナーフジ ☆＝15（30）

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	雷電DX（練習ステージ）(連)	5,527,430	DGM氏に感謝 ROBOCOP	ALL 1ミス レーダー91.6%
2	スーパーストリートファイターⅡX（ケン）(連)	2,985,100	BAL	ALL D×1 リュウスタート
3	スーパーストリートファイターⅡX（キャミイ）(連)	2,003,300	妥協神体 G.M.C.URA(中)	ALL R×37 爪×2
4	ワールドヒーローズ2JET（マッドマン）(連)	267.77	GSM−(鉄)	ALL B300 リョウコスタート
5	ワールドヒーローズ2JET（ラスプーチン）(連)	279.59	BOY−少年	ALL B270
6	ヴァンパイア（フェリシア）(連)(必)	1,432,400	G.M.C.URA(中)	ALL R×34 P×16 SP1
7	ヴァンパイア（アナカリス）	1,151,600	KPL−NEK	ALL P×15
8	ヴァンパイア（ザベル）	1,215,700	I.N改灰＋黒	ALL R×32
9	ヴァンパイア（ガロン）	1,218,400	ARX（ぼっちゃん）	ALL
10	スーパーストリートファイターⅡX（豪鬼）(連)	1,436,800	蒼いSSMR・KG ゴウキ3Rはやめよう	ALL 爪×5 ゴウキ

中央プラザ大泉店 ☆＝0（6）

東京都練馬区東大泉1−35−6 永楽ビル2F ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ワールドヒーローズ2JET（マキシム）	223.27	ひでえお	
2	ワールドヒーローズ2JET（フウマ）	196.00	SIN	
3	ワールドヒーローズ2JET（ラスプーチン）	217.86	SIN	
4	エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	2,621,700	B・T	
5	エイリアンVSプレデター（リン）	1,068,100	かーまいん	
6	おてんきパラダイス（リチャード王子）	3,455,280	ING	
7	雷電DX（練習）	2,444,790	ひでえお	
8	雷電DX（初級）	1,440,920	MANJI	
9	レイフォース	6,498,500	しばさ しにまくり	
10	極上パロディウス（こいつ）	1,628,600	T・M	

ゲームスポット アテナ ☆＝9（14）

東京都杉並区高円寺北2−20−6 ☎(03)3310−5318

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（サスカッチ）	1,413,700	Viet−ともえほたる（邪悪でグー♡）	ALL(連)(必)
2	ヴァンパイア（モリガン）	1,234,200	Viet−はるこん（夏美命）	ALL(連)(必)
3	ヴァンパイア（フェリシア）	1,439,700	Viet−ごめん、又やっちゃった♡(メ)	ALL(連)(必)
4	ソニックウィングス2（RAFALE）	1,672,600	Viet−COM（高橋千花）	
5	雷電DX（練習）	2,554,740	Viet−BAT（千花イチ押し）	ALL
6	大江戸ファイト（一休）	786,020	俺一人でもDMJを守る！REN	ALL(連)(必)
7	大江戸ファイト（霞）	1,114,140	Viet−OGD（DMJ空中分解!?）	ALL(連)(必)
8	大江戸ファイト（弁慶）	813,840	Viet−OGD（やっとアテナも俺の物）	ALL(連)(必)
9				
10				

グリーンプレイランド　☆＝0（1）

岐阜県高山市西之一色町２－180高山グリーンホテル内　☎(0577)34－6077

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター	4,377,000	狩りノジカンタ…か… くう～かっちょええの	1c ALL P・ウォリアー
2	エイリアンVSプレデター	4,218,000	お～わしもああやって 生きたいのう‥RYU	1c ALL P. ハンター
3	ヴァンパイア	962,100	通り過がりの１ゲーム プレイヤーの人A H	1c ALL サスカッチ
4	ヴァンパイア	1,055,000	なんだよそりゃあ ヒッヒッヒッ　RYL	1c ALL ビシャモン
5	ヴァンパイア	1,082,100	あづい～あぢぃぃむわ あああん　　H. O	1c ALL フェリシア
6	痛快ガンガン行進曲	103,020	おもちゃ屋優勝記念 がんばるぅ～　TAK	1c ALL キサナ
7	痛快ガンガン行進曲	112,035	すげぇぜ…パーマンと ピーマン…　　RYU	1c ALL フウマ
8	痛快ガンガン行進曲	114,000	ひとつのク◯ゲーにも ５分のたましいTAK	1c ALL リー
9	痛快ガンガン行進曲	141,470	ポヨポヨ～ンのフニャ フニャ～ン　TAK	1c ALL ジョー
10				

ハイテク遊園ニュースター　☆＝0（1）

山梨県甲府市国母５－20－16　☎(0552)28－8923

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	633,500	甲岡唐子明太子健三	1コインALL アナカリス
2	ヴァンパイア	485,500	夏休み中毎週月・水・ 金夜５時30分の男	最終ボス デミトリ
3	ヴァンパイア	661,800	夏休み中毎週月・水・ 金夜５時30分の男	最終ボス ザベル
4	ヴァンパイア	548,800	たなからぼたもち	WIN10 ビクトル
5	ヴァンパイア	595,600	アポロにて・・・	WIN10 モリガン
6	ヴァンパイア	565,800	アポロにて・・・	WIN10 サスカッチ
7	スーパーストリートファイターIIX	747,400	善積　仁	ALL リュウ
8	スーパーストリートファイターIIX	968,800	たなからぼたもち	ALL ザンギエフ
9	ワールドヒーローズ２JET	196,86	甲府唐子明太子健三	1コインALL M・パワー
10	だるま道場	314,080	SE？	1コインALL

ゲームセンターポパイ　☆＝2（2）

東京都足立区綾瀬４－９－31　☎(03)3620－4873

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲 (剛)	156,255	このゲームむかつく！ MOL－キラートマト	ALL
2	雷　電DX (練習)連付	2,079,220	レーダーたずねて三 千里　②	ALL　1P側
3	ソニックウィングス２ (F117)連付	1,308,900	M. O. L.　ZAPP	２－４ ラスボス目玉
4	ソニックウィングス２ (A.0)連付	1,508,100	DBL－ごろたん(水)	２－５ ラスボス目玉
5	ソニックウィングス２ (FS－X)連付	1,389,300	M. O. L.　・キラー トマトか)	
6	ソニックウィングス２ (F15)連付	1,480,800	M. O. L.　－SAI	２－５ ラスボス目玉
7	ソニックウィングス２ (F14)連付	1,301,600	シメ切りに１時間し かゲームできねえ②	２－１ ラスボスてるてる
8	ソニックウィングス２ (ラファール)連付	1,201,400	M. O. L.　－ZAPP	２－１ ラスボスてるてる
9	ソニックウィングス２ (AV８)連付	1,500,300	社会人にはつらいよ エセスコアラー　②	２－４ ラスボスてるてる
10	ソニックウィングス２ (YF23)連付	1,521,300	DBL・らじあめ	２－４ ラスボス目玉

アミューズメントスクエアYou&I　☆＝3（10）

岐阜県岐阜市住之江町１－17　☎(0582)64－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (モリガン)	1,306,600	Y3 ジミー愛好会　会長	ALL　連つき
2	ヴァンパイア (ガロン)	1,210,000	Fe	ALL　連つき
3	ヴァンパイア (オルバス)	1,123,800	プッツン由花子	ALL　連つき
4	ヴァンパイア (アナカリス)	811,000	MAG	ALL　連つき
5	ななめでまじっく！	607,173	ASY－KAME® 100点のびた	ALL
6	ソニックウィングス２ (FS－X)	1,441,000	TINO－CLAP－TISTA	２－２　連つき
7	痛快ガンガン行進曲 (条)	213,805	D・RUSH－CYA	ALL　連つき
8	痛快ガンガン行進曲 (李)	208,795	Fe	ALL　連つき
9	痛快ガンガン行進曲 (レオンハルト)	197,990	Fe	ALL　連つき
10	痛快ガンガン行進曲 (キサラ)	197,375	H・O	ALL　連つき

西銀座ゲームプラザ　☆＝2（13）

山梨県甲府市中央１－12－43　☎(0552)32－5656

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲 (LEE)	150,475	FLAP－TEI	1コインALL
2	対戦ぱずるだま (ユミちゃん)	1,561,500	DAB. S	1コインALL まだまだ
3	エイリアンVSプレデター (ウォリアー)	3,701,100	K. K	1コインALL
4	ソニックウィングス２ (緋炎)	1,347,500	NGP－FLAP－ANP	２周目４面
5	V・V	34,571,420	DAB. S	1コインALLⓅ 1周984万
6	デイトナUSA (中級)	3′05″31	SER	
7	ぷよぷよ	1,528,325	NGP－ANP たまたまでた	1コインALL B＝784
8				
9				
10				

ゲームセンターコパIII　☆＝23（143）

神奈川県秦野市南矢名62－42　☎(0463)78－0610

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (フェリシア(連)付)	1,552,400	G. M. C. やちょ	ALL ヤル気アリ
2	大江戸ファイト (秀月(連)付)	1,296,100	KMC－IZAⓉ	ALL　(必)付 ヤル気ナシ
3	大江戸ファイト (霞(連)付)	1,257,700	KMC－IZAⓉ	ALL　(必)付 ヤル気ナシ
4	大江戸ファイト (金四郎(連)付)	1,128,800	QQQ	ALL　(必)付 ヤル気ナシ
5	大江戸ファイト (ベンケイ(連)付)	1,096,320	QQQ	ALL　(必)付 ヤル気ナシ
6	ファイターズヒストリーダイナマイト (リー(連)付)	1,246,600	KMC－IZAⓉ	ALL　(必)付 ヤル気ナシ
7	ファイターズヒストリーダイナマイト (マットロック(連)付)	1,227,450	KMC－IZAⓉ	ALL　(必)付 ヤル気ナシ
8	レイフォース ((連)付)	8,613,700	てきとう ブウ	ALL ヤル気ナシ
9	極上パロディウス (ミカエル(連)付)	1,839,500	変な電話はおことわ りBY. スンドメマニア	ヤル気ナシ
10				

アイリン夢空間　☆＝24（44）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(05832)７－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス２ (YF－23)(連)付	2,059,400	GGE－WXW	２－９
2	ソニックウィングス２ (F－15)(連)付	2,081,800	GGE－WXW	２－９
3	ソニックウィングス２ (F－14)(連)付	2,129,400	GGE－WXW	２－８
4	ソニックウィングス２ (FSX)(連)付	2,021,500	GGE－WXW	２－８
5	ソニックウィングス２ (A－10)(連)付	1,594,600	VXV	２－６
6	ソニックウィングス２ (RAFALE)(連)付	1,490,200	IML－PET	２－５
7	ヴァンパイア (フェリシア)(連)付	1,584,400	GGE－CRISP－PAN	ALL　7万×1 おち
8	極上パロディウス (ミカエル)(連)付	2,968,400	GGE－WXW	ALL
9	スーパーストリートファイターIIX (キャミイ)(連)付	1,815,900	きみちゃん	ALL
10	バツグン (タイプ・A)(連)付	22,730,620	GGE－星白金－ 虎井権太(秘)	ALL　残B×14

ゲームパレス　☆＝0（6）

静岡県三島市一番町12－22　☎(0559)71－3057

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス (連付き・ミカエル)	1,812,600	HPO　RAN 秀俊かかってこい!!	SSでトン死 目標1周220万
2	極上パロディウス (連付き・こいつ)	2,136,600	Mr. Y・N	SSでこいつ死 3人タコミス
3	ヴァンパイア (アナカリス)	716,500	ハポ様	ALL
4	ヴァンパイア (サスカッチ)	827,200	ゴールデンサンミー様	ALL
5	スーパーストリートファイターIIX (ゴウキ)	1,340,100	ハポ様	ALL
6	デイトナUSA (上級・ツインタイプ)	3′21″18	YMO	T. A
7	ソニックウィングス２ (連付き・YF－23)	1,422,200	THE	２・２ ふざけるな
8	ソニックウィングス２ (連付き・FS－X)	1,295,300	TENてけー(夫)	２－２
9	レイフォース (連ナシ・オート)	6,733,300	客の苦情を吹きとばせ ゲーセン店員.AL(め)	ALL／早く一般人 になりた～い!!
10	ビューポイント (連ナシ)	4,158,160	全日本ビューポイン党 U. G. M.	ALL／1万落と したのに抜けた♡

ハイテクセガ大船　☆＝3（9）

神奈川県鎌倉市大船１－23－28　☎(0467)46－4933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス (こいつ)(連)	4,546,800	ECM－SSI－S・I	ALL 1周208万
2	極上パロディウス (ツインビー)(連)	2,553,900	VMT－ABU	ALL
3	極上パロディウス (ミカエル)(連)	3,208,200	ECM－FISCHER	スペシャル面 1周183万
4	極上パロディウス (ひかるちゃん)(連)	2,695,600	ECM－SSI－S. I	スペシャル面 1周191万
5	極上パロディウス (タコスケ)(連)	2,209,700	SIT－M. K	スペシャル面
6	ヴァンハイア (オルバス)(連)	1,220,700	GMT－れお	ALL Ⓟ＝8、2、2
7	ヴァンパイア (モリガン)(連)	1,160,500	GMT・ばん	ALL Ⓟ＝12、1、0
8	ヴァンパイア (アナカリス)(連)	888,500	PAT	ALL Ⓟ＝9、0、0
9	デイトナUSA (中級)	2′56″82	ECM　Z・BOY	完走 マニュアル
10	レイフォース(連)	7,400,700	さっきい	ALL

オレンジハットとなみ店

[illegible]木県[illegible]波市新又147－１　☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ダークエッジ	273,400	HAS.	ノーマル R－７サッド
2	ヴァンパイア	40人抜	小沼ニューシロー君	ザベル使用
3	ぶろっけん	24,100	IOS	ノーマル
4	ウイングウォー	ALL	CFN.	ノーマル
5	エリア・88	9,174,100	オ…オブジェ	ノーマル(連) ミッキー
6	雷　電DX	1,135,800	やっぱVシャクテイやの、 見て下さい!吉野	上級　(連) 最終面？
7	痛快ガンガン行進曲	ALL	SUX－FOB	条使用
8	へべれけのぽぷーん	40,200	転送部長が気になっ て仕方が無い　IMF	ノーマル
9	モンスターランド	1,689,000	でも、シャクテイは 怖い女だ。F. S井	ALL
10	オーダイン	722,800	はやく連射つけてま、 市村	ノーマル

プレイシティキャロット松本店　☆＝2（14）

長野県松本市中央１－３－７セントラルビルＢ１　☎(0263)35－6744

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (モリガン)	1,178,400	K. scope－ 善之字元帥	ALL パイロンとれず
2	ヴァンパイア (オルバス)	1,158,100	Tiny－DIL	ALL
3	雷　電DX (練習)	4,173,820	K. scope－LIT(大)	ALL　連付き
4	極上パロディウス (こいつ)	3,234,100	Tiny－DIL	SP　連付き ヘボすぎどす
5	極上パロディウス (タコスケ)	1,295,900	Tiny－DIL	SP　連付き 修行中
6	極上パロディウス (ひかるちゃん)	1,271,200	Tiny－DIL	SP　連付き 修行中
7	早押しクイズ グランドチャンピオン大会	920	チキンヨッシー(古)だ !!	ALL　89％ VSロボット
8	スーパーストリートファイターIIX (春麗)	1,490,900	RAI－都久都	ALL
9	スーパーストリートファイターIIX (ゴウキ)	1,077,300	Tiny－DIL	ALL　穴うめ
10				

ゲームセンターUFO合同集計　☆＝1（103）

神奈川県伊勢原市伊勢原１－４－23　☎(0463)94－4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター (ウルフ)	1′20″18	SAT	ALL　連なし
2	リッジレーサーSD (T. T)	3′28″007	ORE	MT、完走
3	ジオストーム	2,136,900	GPK－NOBU	２周目ラスト面 連なし
4	極上パロディウス (こいつ)	2,601,900	VMT－ILG－吉田	SP面、連付
5	極上パロディウス (大天使ミカエル)	1,387,400	青い人	SP面、連付
6	おてんきパラダイス (ROY王子)	4,102,400	ARC－DRU	1コインALL 連なし　残・1
7	スーパーストリートファイターIIX (リュウ)	1,865,500	SHM	ゴウキ負、連な し
8	痛快ガンガン行進曲 (ジョウ)	170,435	TF	ALL、連なし
9	痛快ガンガン行進曲 (キサラ)	142,205	AOK－AHC	ALL、連なし
10				

ハイスコア通信　お店から②

●ゲームパレス（静岡）
あの―「リアルパンチャー」が入荷しました（あまりにも急で店員もビックリ）。キミも痛みなしで顔をゆがめてみないか？
激担当　U.G.M.

●グリーンプレイランド（岐阜）
夏―夏―夏！なつぅ～なのでみんな帰って来て、新人と合わせるとすごい人数になっている。とてもうるせぇ…、いやもとい、にぎやかで困って…、いやうれしいです。
毎週土曜日の大会もなかなかのにぎわいです。すげぇぜ。もっともっと来てくださいよぉ～。変な…、いや、いい人が君を待っている（なんだよそりゃ）。ところで新人は常連に狩られないように注意しましょう。バリバリバリバリィ～「麻雀の時間だ…、ついてこい」「いやぁ～うひぃい」。うちはいつもこんな感じっス（マジかよ…）。

●AMスクウェアYOU&I（岐阜）
ゴウキ効果は絶大で対戦台のインカムはヴァンパイアを抜いてしまいました。カプコンの計算通りといったところではないでしょうか。しかしヴァンパイアの人気の方は、計算違いだったようですね。

●アイリン夢空間（岐阜）
この夏、来店された数多くのハイスコアラーのみなさん。来店ありがとうございました。
by　常連一同

●オレンジハットとなみ（富山）
35度を上まわる日々で、クーラーが壊れてしまいます。

●TILT金沢（石川）
7月22日にリニューアルオープンしました。それにともない、店名もウィルトークTAITO金沢からTILT金沢になりました。みなさまのご来店をお待ちしております。

●ゲームプラザ・イエローハット（愛知）
オールドゲーム達が入れ換わるのは1カ月ごとぐらいですので、何が入荷しているのかはわかりませんので、一度来られた方が楽しみが増えて面白いと思いますよ。
E・Tじゃない奴より

●プレイシティキャロット四日市店（三重）
エイシアの塚本先生、お元気でしょうか。横断歩道はキチンと渡りましょう。
by　世古＆代筆服部

●GAME'S WILL（京都）
平田君、長い間ありがとうございました。
店長　店長

※２ページ先へさらにつづきます

君こそゲーメスト！

その3

スーパーストリートファイターⅡエックス	ゴウキ	☆ 連1,540,500	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
	サガット	連2,434,600		
	ダルシム	連2,820,400	魔B党－K.O	
	ザンギエフ	必1,501,000	GIS－FAR	個人申請 ゲームコーナー101（神奈川）
	キャミィ	連2,003,300	妥協神体 G.M.C.URA中	ゲームコーナーフジ（東京）
ライトブリンガー	アッシュ	必6,665,700	SSC－ネズミ	キャッス&YOU²（東京）
	グレン	☆ 6,562,070	激甘のため次回に持ち越し 咆哮野郎まJU	チャレンジャー関大前店（大阪）
	システィー	6,669,650	像の運約15万 咆哮野郎まJU	
	ヴォルド	☆ 6,634,040	スコアがなかなかのびません DMF	ゲームプラザ（熊本）
レイフォース	連付き	☆ 8,613,700	てきとう ブウ	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
	連なし	☆ 8,376,600	ウーキーMST	個人申請 ゲームセンターポパイ（神奈川）
龍虎の拳2	リョウ・サカザキ	連2,538,171	ミー	プレイシティNASA杉本町（大阪）
究極戦隊ダダンダーン	小鉄	2,387,250	GGE－XRX－MAK	ゲームプラザミッキー（広島）
スラムダンク		412	まさひろ（16才）	個人申請GAME'S DRAGON（京都）
バツグン	タイプA連付き	22,730,620	GGE－星白金－虎井権太(留)	アイリン夢空間（岐阜）
	タイプB連付き	24,243,090	大黒星KIP	GAME's WiLL（京都）
バーチャファイター	ジャッキー	59"00	PROFESSORバラオ様	個人申請 アミューズメントバー・ベガ（大阪）
	サラ	1'06"62	PRO.の洗礼モロに受けました byKちん	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	ウルフ	53"02	命を削る F'－Chi(春)(生活も)	個人申請 JOYCOM平店（福島）
グランドストライカー		87	ぷりん会長（ぽえむ）	個人申請 GAME's WiLL（京都）
餓狼伝説スペシャル	ダック・キング	必2,591,500	FAB－A.Z	ガリバー藤谷（埼玉）
	テリー・ボガード	連必2,550,800	HYAKU－VAF(和)（矢井田 余裕）	キャッス&YOU²（東京）
アウトランナーズ・	ホンコン	ギアボタン付き 3'18"45	BKS	ゲームスポットパスカル（岡山）
戦国エース	天外	連1,937,800	戦国人	プレイランドエフワン（宮城）
富士山バスター	かっぱ	必1,402,300	NOD－MDK	オキモト（広島）
	さぶ	必1,155,200		
ビューポイント		4,158,160	全日本ビューポイン党 U.G.M.	ゲームパレス（静岡）
リーグボウリング		3,000	送り忘れてました。RUN	タイトーイン高松店（香川）
1943改	1P	連5,789,050	LAOS－長田仙人	ビッグウェーブ（高知）
	2P	連6,533,390	かずやあんどゆういち	
訂正				
ストリートファイターⅡダッシュ	ダルシム	連1,584,300	Ⓑ－SATSUMA	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
8・15号の訂正				
スーパーストリートファイターⅡエックス	バルログ	☆ 連1,390,900	魔獣－BAL	ゲームコーナーフジ（東京）
8・30／9・15合併号の訂正				
スーパーストリートファイターⅡエックス		連1,409,200	なっとくした BAL	ゲームコーナーフジ（東京）
9・30号の訂正				
スーパーストリートファイターⅡエックス	バルログ	連1,444,800	グッバイ！ むしおみクン	GAME's WiLL（京都）
4月号の訂正				
雷電Ⅱ	連なし	☆ 2－8 5,170,420	HAZARD－飯屋	ゲームセンタードリーム（宮城）

　リッジレーサー2は、プレイシティキャロット巣鴨が3部門を制覇していますが、前作のT.T.モードをプレイしていたタイトーイン002スタジアムが、今回も同部門を押さえています。果たしてこの先は、どのような状況になるのでしょうか。目が離せないところです。

　エイリアンVSプレデターで唯一、ALLクリアがでていなかった、ダッチ・シューファーでのクリアが達成されました。おめでとう。

　スーパーストリートファイターⅡエックスでのゴウキは、今回から集計開始です。スーパーコンボがないだけに、スコアはかなり低めです。

　バーチャファイターは、ウルフが53"02まで伸びています（F－Chi(春)氏、細かい稼ぎのポイントを書いてくれて感謝）。

　今回10店未満の機種は、へべれけのぽぷ〜ん、ぷろっけん、デザートタンク（部門別集計予定）の3機種となっています。

　訂正のほうですが、つぶれていたスコアが復活しています。ダッシュのダルシムとエックスのバルログがそれに当てはまります。

　雷電Ⅱの連なしは、ゲームセンタードリームのスコアのほうがエリアを先に進んでいましたので、同店のスコアがトップです。

　ハイスコアの集計方法に関する質問は、毎週金曜日の午後7時から9時まで、03－3293－9324で受け付けています。ただし、発売前のゲーメストについて、「〜のゲームは何点出ているか」といった質問にはお答えできないのでご注意ください。

（がっちん）

TILT金沢ウィルトーク

☆＝0（19）

石川県金沢市片町1－4－11 ☎(0762)62－9351

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX（豪鬼）	1,316,400	J－BOY	ALL ノーマル
2	ウイングウォー（ZERO）	1コインALL	KOFまでのつなぎやば	ノーマル
3	痛快ガンガン行進曲（条）	100,560	実は勝男が主役か？ J－BOY	ALL ノーマル
4	ソニックウィングス2（シルバー）	1,178,100	BAL	(連)なし ステージ10
5	ヴァンパイア（デミトリ）	743,500	AHO	ALL ノーマル
6	ヴァンパイア（ビシャモン）	797,900	SIG	ALL ノーマル
7	ヴァンパイア（モリガン）	639,500	ZIPPOD－DAY	ALL ノーマル
8	雷　電DX（練習コース）	1,482,600	ZIPはよいとこ一度はおいで DNA	(連)付 ノーマル
9	雷　電DX（初級コース）	2,087,810	ブッ!!	(連)付 ノーマル
10	ソニックウィングス2（真尾まお）	1,123,200	ダーン	(連)なし ステージ10

扇ケ丘レジャーセンター

☆＝37（72）

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(0762)46－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（オルバス）	1,513,500	T. Clue－KOS	ALL 3×1おち
2	ヴァンパイア（アナカリス(連)(必)）	1,504,800	T. Clue－ISD	ALL 3×3おち
3	ヴァンパイア（デミトリ(連)(必)）	1,472,800	マンホール人	ALL 3×5おち
4	ヴァンパイア（ザベル）	1,203,900	進君	ALL
5	ヴァンパイア（ビシャモン(連)(必)）	1,002,400	児玉先生	ALL
6	ソニックウィングス2（ホワイティ(連)）	1,909,000	T. Clue－じょ〜じ(社)	2－9
7	リッジレーサー2（タイムトライアル）	3'15"339	プールジョージ	完走
8	ワールドヒーローズ2JET（ジャンヌ）	264,40	T. Clue－RIK あと16てん	ALL
9	雷　電DX	4,630,060	B. J	2－5
10	ソニックウィングス2（オウム、パゲ(連)）	2－5	チキンジョージ	点数がきえました

ゲームプラザ・イエローハット

☆＝3（147）

愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2（T.T.6速MT）	3'14"790	R N	完走 B. LAP 1'04"891
2	対戦ぱずるだま（ゲーマー）	1,816,600	DCC－AGAS－KACⓅ	ALL ゆみちゃん
3	対戦ぱずるだま（一般）	ALL	SG－ELFとDCC－AGAS－KACⓅ	当店まだ2名 みんなやってちょ
4	イチダントアール	ALL	戦う高校生ILA－'1MR' たこまる	クリアノルマ 204個
5	マジンガーZ(連)無し（マジンガーZ）	9,999,999+α	ミサイルパンチは、地獄の味。原爆友の会!!	2周ALL 次はゲッターか？
6	雷　電DX(連)有り（練習）	1,645,190	SG－ELF雷電Ⅱ本出るよ	ALL
7	雷　電DX(連)有り（初級）	2,189,090	機械愛人SG－めが〜るつ	ALL 初プレイ
8	雷　電DX(連)有り（上級）	4,573,430	NMT	2－5（1P側）エキストラなし
9	ソニックウィングス2（FSX）(連)無し	1,364,500	伍億円あっても足らない変人21面草E. T!!	2－4
10	極上パロディウス（こいつ）(連)無し	2,786,400	へたくそ	ALL

キャノン最前線

☆＝0（85）

愛知県名古屋市昭和区隼人町7－11 ☎(052)834－2600

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（アナカリス）	892,800	ⓩ	ALL
2	ヴァンパイア（デミトリ）	1,148,200	きんだいちこうすけ	ALL
3	だるま道場	297,110	てぃーえっち	ALL
4	ヴァンパイア（ザベル）	549,200	穴うめマッチョ君	ALL
5	極上パロディウス（こいつ）(連)付	2,095,800	Chacha大好き！ NCY君(も)（あうー）	ALL
6	極上パロディウス（マンボウ）(連)付	1,947,900	CHANNIBAL－CORPSE－ZOL	ALL
7	極上パロディウス（ミカエル）(連)付			ALL
8	ヴァンパイア（ガロン）	805,500	もえもえ君（ぬう）	ALL
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー

☆＝0（7）

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56－2670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（フェリシア）	1,158,800	K H	1コインALL
2	ハイパーデュエル	1,105,092	林原めぐみのファン T. O	1コイン6面ボス
3	サムライスピリッツ（ナコルル）	806,750	AYA	1コインALL
4	D&D®（エルフ）	970,793	Y. I	1コインALL ドラゴンスレイヤー
5	D&D®（ファイター）	1,085,652	アイヤール	1コインALL ドラゴンスレイヤー
6	餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,306,800	AYA	1コインALL
7	ソニックウィングス2（RAFALE）	1,380,900	AMS	1コイン2－4
8	ソニックウィングス2（F－14）	1,210,800	AMS	1コイン2－1
9	ASO	1,807,100	辛味汁かけ飯	1コインALL
10	ネビュラスレイ	2,025,930	これを部民さんに捧げますEIN	1コインALL ノーミス

ゲームセンターピノキオ ☆＝2 (28)

兵庫県明石市本町1－1－26 ☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス (こいつ)	1,682,000	最近特に成長中 B、T－ニカウケニー	S、ステージ 全機種ノーマル
2	極上パロディウス (ビックバイパー)	1,338,000	うっし～帰省記念 SUR－BTケニー	ステージ7 1COINです
3	痛快ガンガン行進曲 (条)	142,050	ハイッ！OKで～す。KTK－サモハン	ALL 全機種連なしです
4	スタックコラムス	245,858	ムチャクチャにしてェ SVR SBK㊂㊇	ALL 気持良かった
5	スーパーストリートファイターIIX (ゴウキ)	1,231,000	素人は黒 玄人は青 男色文化－KTK	ALL 受けて立つぞS!
6	大江戸ファイト (一休)	697,900	高知帰還でたけし状態 りぼんちゃんズー㊊	ALL 大丈夫か？
7	雷 電DX (初級)	2,703,230	俺は動かんと原色段平 SVR－IMO㋐㋑㋨	ALL あいも～
8	ヴァンパイア (ガロン)	819,300	神出鬼没！林葉直子？ 謎の人物 みるきい	ALL
9	ソニックウィングス2 (F－117)	1,039,100	まさに織田裕司状態!! 「お金がない」ZED	1－10
10	ソニックウィングス2 (F－14)	1,072,800	ダイエーで刺身を食う学生 SVR－LEO	1－10

チャレンジャー関大前店 ☆＝8 (66)

大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デザートタンク (ビギナー)	1,399,170	TIL－天王はるか	ALL ビギナー
2	ライトブリンガー (ヴォルド)	6,542,270	ランダム像約10万 咆哮野郎まJU	ALL 残0 あと30万程
3	ライトブリンガー (システィー)	6,669,650	像の運約15万 咆哮野郎まJU	ALL 残0 あと20万程
4	ライトブリンガー (グレン)	6,562,070	激甘のため次回に持ち越し咆哮野郎真珠	ALL 女神約18万
5	エイリアンVSプレデター	3,217,000	鬼畜未◯	ラスボス死亡 アメ公ダッチ
6	リッジレーサー2 (初級)	1′57″331	穴狙い 咆哮野郎真珠	ALL MT B、L58″624
7	スーパーストリートファイターIIX (ゴウキ)	509,500	ヒロさん本気か!? マジで言ってんの	1cALL ノーミス
8	デイトナUSA	3′17″87	復活!! DAM＋	ALL T・A MT車
9	雷 電DX (トレーニング)	3,120,950	ヤバイかも。 S・N	ALL 破壊率100%
10	ソニックウィングスII (F－117)	1,152,300	穴狙い 咆哮野郎真珠	10面

アミューズメントスペース・ハスラー ☆＝0 (1)

三重県熊野市木本町620－1こやま2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	681,500	E・H・M!!	ビシャモン
2	ヴァンパイア	441,100	CUT	アナカリス
3	ヴァンパイア	457,200	AKI ラスボス	デミトリ・マキシモフ
4	ヴァンパイア	751,500	夏	モリガン・アーンスランド
5	バーチャファイター	1′12″56	NAL、ZZR、代理	ラウ・チェン
6	バーチャファイター	1′47″48	NAL	ジャッキー・ブライアント
7	リッジレーサー2	2′27″936	ZZR	中級 M、T
8	リッジレーサー2	4′01″938	ZZR	上級 A、T
9	リッジレーサー2	3′43″677	ZZR	上級 M、T
10	エイリアンVS.プレデター	3,185,800	NAL	リン、クロサワ中尉

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝0 (10)

兵庫県川西市小花1－6－16 ☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2 (真尾まお)	943,800	毒舌トークメガトラ	R－10サル 連なし
2	ソニックウィングス2 (緋炎)	650,300	毒舌トークPC	R－8 ボス 連なし
3	ソニックウィングス2 (J.ワイティ)	889,100	毒舌トーククソGEOの人	R－10 連なし
4	ソニックウィングス2 (アーサー)	678,400	毒舌トーククソGEO	R－9 連なし
5	ソニックウィングス2 (シンシアエレン)	733,900	見習いシューター吹雪	R－8 連なし
6	雷 電DX (上級)	1,370,630	毒舌トーク㊙豪鬼	R－5 連なし
7	雷 電DX (練習)	1,762,600	毒舌トーク㊙豪鬼	ALL 1ミス 98点 連なし
8	電神魔傀 (黒騎士)	3,104,100	1人でも全国トップ (予定) 吹雪	ALL 連なし
9	スタックコラムス	270,564	家畜人ヤプー 完結篇貸して	決勝戦 連なし
10				

タウンスポットプレイランド ☆＝12 (85)

大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2 (FS－X連)	2,079,800	HKR	1c2－10
2	ソニックウィングス2 (F－15連)	1,898,200	HKR	1c2－10
3	ソニックウィングス2 (F－14連)	1,749,000	MIZ神－ZZ㋕	1c2－8
4	ソニックウィングス2 (F－117連)	1,480,700	のび太	1c2－6
5	ソニックウィングス2 (FRS－2連)	1,517,500	YKP－焼プリン	1c2－6
6	ヴァンパイア (オルバス)	1,248,900	ロッキー	ALL
7	ヴァンパイア (ザベル)	1,117,400	帝王切開94 CIRCUS－REV	ALL
8	ヴァンパイア (ビクトル)	717,800	ビク取る	ALL
9	プニッキーズ (スコア部門)	577,800	SLoPeCriB	ALL デカ消し61
10	ワールドヒーローズ2 JET (マッドマン)	237.32	MIZ神－ZZ㋕	ALL

プレイシティキャロット四日市店 ☆＝0 (6)

三重県四日市市西浦2－4－5 ☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (デミトリ)	1,182,100	K、K	1cALL
2	ヴァンパイア (サスカッチ)	1,027,200	GAI	1cALL
3	ヴァンパイア (ビクトル)	925,600	うっきー杉男	1cALL
4	エイリアンV.S.プレデター (Pハンター)	5,109,500	BOZ－538	1cALL
5	エイリアンV.S.プレデター (リン)	4,433,700	K、K	1cALL
6	雷 電DX (練習連)	1,570,930	謎の団体・陸海空会 AOI－CHACHA	1cALL 会員募集中(塩)
7	極上パロディウス (こいつ)	1,422,800	くみちょう㋗	SP面 クリアでけん
8				
9				
10				

川島玩具店 ☆＝0 (19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42－0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX (リュウ)	1,934,600	HIE	豪鬼ALL
2	スーパーストリートファイターIIX (豪鬼)	989,100	END	ベガALL
3	スーパーストリートファイターIIX (サガット)	1,215,200	SOS	ベガALL
4	餓狼伝説スペシャル (テリー)	1,425,900	OZ－GAL	ALL
5	餓狼伝説スペシャル (キム)	1,382,800	GIW	ALL
6	ソニックウィングス2 (F－15)	829,600	HIE	R 10
7	ヴァンパイア (デミトリ)	568,700	BIG	ALL
8	ヴァンパイア (モリガン)	561,100	BAN	ALL
9	ヴァンパイア (オルバス)	542,300	勝てない	パイロンまで
10	ワールドヒーローズ2 JET (ハンゾウ)	177.55	SVN	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆＝33 (240)

大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2 (初級)	1′56″632	参考記録	完走 MT
2	リッジレーサー2 (中級)	2′21″305	参考記録	完走 MT
3	リッジレーサー2 (タイムトライアル)	3′14″369	PPR－TAK	完走 MT使用
4	ヴァンパイア (ガロン)	1,303,400	餓狼伝説スペシャル再入荷！	ALL
5	エイリアンVSプレデター (ウォリアー)	1,814,500	Mr. 岡野君 (本物)	6めん
6				
7				
8				
9				
10				

GAME's WiLL ☆＝44 (154)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー2 (T.T)	3′16″807	WZH	完走
2	リッジレーサー2 (初級)	1′57″415	くれしま・たけお	完走
3	デイトナUSA (TWIN・初級)	2′11″14	WZH	完走
4	雷 電DX (練習コース)	5,296,630	HYAKU－TTJ会長	ALL連
5	雷 電DX (初級コース)	5,380,540	HYAKU－TTJ会長	ALL連
6	ヴァンパイア (ガロン)	1,635,200	ツガ夫	ALL連 P×21 34R
7	ヴァンパイア (ビクトル)	1,164,600	3－2にて終了	ALL連
8	極上パロディウス (こいつ)	4,788,900	京城	ALL連
9	バツグン (タイプⒷ連)	24,243,090	大黒屋KIP	ALL
10	スーパーストリートファイターIIX (ゴウキ)	1,330,400	だけどモジャログはALL㋬なんだってさ	ALL連

ハイテクセガ神戸 ☆＝8 (26)

兵庫県神戸市中央区元町通1－11－19 ☎(078)391－5712

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (フェリシア)	967,300	水銀亭(土、日定休)	ALL
2	ヴァンパイア (デミトリ)	1,016,400	NAN－Ⓕさよならテイコ！クマ吉最高！	ALL
3	スタックコラムス	313,088	ドリカムくん	ALL
4	デイトナUSA (上級)	3′11″48	ベジータ㊡(ブレンボ製ブレーキ使用)	T、A完走 MT
5	レイフォース	7,243,100	S、I、N	ALL 連付
6	スーパーストリートファイターIIX (ゴウキ)	1,126,200	水銀亭 (土、日、祝定休)	ALL
7	アウトランナーズ (ロシア)	3′16″11	鹿島アウトランナーズ	マッドパワー完走ボタン付
8	アウトランナーズ (香港)	3′18″52	鹿島アウトランナーズ	マッドパワー完走ボタン付
9	富士山バスター (カブキ)	611,900	市原君へ、カリメロ知りません。	ALL
10	雷 電DX 参考記録(上級)	5,128,820	DKT－GER	2周目8面連付 EX無し 2P側

松井商店ゲームコーナー

大阪府柏原市国分西1－3－5 ☎(0729)76－1915

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2	985,200	8月8日で2年目です。たかし＆ゆうこ♡	9面 FS－X 緋炎
2	痛快ガンガン行進曲	166,610	松井商店のラーメン日本一（カップメン）	ALLクリア (季) 東ゆ
3	トップハンター	412,900	今度は最終ボスをたおしたいおしえて～阿部	ラストボス つよすぎる～
4	ファイターズヒストリーダイナマイト	1,231,150	松井商店はとてもいいにーちゃんがいる。中山	溝口 ALL 2ミス クリア
5	ヴァンパイア	1,214,400	130万点めざしがんばるぞ！しゅうへい	フェリシア ALLクリア
6	ヴァンパイア	1,180,000	今度は餓狼伝説スペシャルで1位をめざす。椋井	ガロン ALLクリア
7	餓狼伝説スペシャル	2,278,200	東つとむだ	キムALLクリア 2万1ミス
8	餓狼伝説スペシャル	1,180,900	松井商店は、とてもせまいところだ。勝山忠	ギース ALLクリア
9	餓狼伝説スペシャル	2,267,300	西浦たかしだ。	タックキング 1ミス クリア
10				

プレイシティNASA杉本町店 ☆＝42 (199)

大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	痛快ガンガン行進曲 (キサラ㊙)	160,510	AMIちゃん	ALL
2	ソニックウィングス2 (F－15連)	1,529,300	S、N	2－5
3	ソニックウィングス2 (RAFALE連)	1,602,300	魚？	2－5
4	雷 電DX (上級連)	4,729,980	AXIOM－H、Y㊚	2－5 1周1ミス
5	極上パロディウス (ミカエル連)	3,430,100	RBN－H、A	ALL 残0
6	極上パロディウス (ツインビー連)	3,140,800	RBN－二代目河合優子－H、M	ALL 残0
7	極上パロディウス (タコスケ連)	3,126,500	RBN－H、M	ALL 残1
8	極上パロディウス (ペン太郎連)	2,737,300	AXIOM－H、Y㊚	ALL 残0
9	バーチャファイター (サラ)	1′06″62	PRO、の洗礼モロに受けましたbyKちん	ALL
10	龍虎の拳2 (リョウ連)	2,538,171	ミ－－－－－	ALL

ハイスコア通信 お店から③

●松井商店ゲームコーナー
ハイスコア争いが激しいのと、激しくないのが目立っています。当店では今、スペシャルが熱くなっています。全国の誰か、全パーフェクト出せる人、きちちょ！
by にーちゃん

●ゲームセンターピノキオ（兵庫）
今回の集計用紙を書いたTUN君は、急性大腸炎の為、現在点滴を毎日2本打っています。この夏、東京方面に行く約束をしていた方々、悪いけど行けそーにねーや。また9月か10月なー！

●ハイテクセガ神戸（兵庫）
先日起こった5億円強奪事件は、当店の向かいの銀行です！取材陣や、やじうまでごったがえしていました。警察官がかなりの通行人の住所、氏名、TELを聞きまくっていました（多分参考人として）。
by 私もその1人

●オキモト（広島）
金鳥負け集団XRX会長、おおつぼよりの頼みがあります。ハイスコアラー求む。

●丸久ファミリーランド小郡店（山口）
全国のシューティングが苦手で気合が入っていないとお嘆きのみなさん！僕の雷電DX練習モードの気合0.2%という記録に挑戦する人はいませんか？新記録達成の方は是非お知らせください。
by へた男㊒

●ビッグウェーブ（高知）
みんなスコア出しにきてや。待ってるよ。
ヴァンパイア 片岡II

●ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
第1回SストIIX大会の優勝は渡瀬君、2位は小橋君でした。おめでとう！

●モンキーハウス本館（福岡）
ハイスコアラー（シューター、格闘）急募。ゲームがあってもスコアラーが足りません。

●ワンダーランド（宮崎）
ついこの前まで、SストIIXは、DJしかおらんと思ったら、今はゴウキだけ。と思いきや、失敗した茶リュウもちらほら。お子様の考えることは一緒なのだろうか？
by ㊎A

●ゲームプラザ（熊本）
当店は朝7時より夜12時まで年中無休で営業中。ニューゲームも含め、ほとんど50円ゲームです。

●香港ナムコSHOP（海外）
いよいよ香港にもギャラクシアン³のニューソフト「アタックオブゾルギア」が入荷（8月中旬ごろ）。楽しみー！

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ヴァンパイア	818	カプコン
2	2	スーパーストリートファイターⅡX	809	カプコン
3	3	極上パロディウス	419	コナミ
4	5	バーチャファイター	331	セガ
5	—	ソニックウイングス2	274	ビデオシステム
6	—	雷電DX	256	セイブ開発
7	4	エイリアンVSプレデター	236	カプコン
8	7	デイトナUSA	196	セガ
9	—	痛快ガンガン行進曲	192	ADK/SNK
10	9	リッジレーサ2	182	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
対戦ぱずるだま 180	餓狼伝説スペシャル 118	イチダントアール 114	ぷよぷよ 103	スラムダンク 77

インカム人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	スーパーストリートファイターⅡX	849	カプコン
2	2	ヴァンパイア	821	カプコン
3	5	バーチャファイター	397	セガ
4	3	極上パロディウス	288	コナミ
5	6	デイトナUSA	282	セガ
6	7	対戦ぱずるだま	280	コナミ
7	4	エイリアンVSプレデター	249	カプコン
7	8	リッジレーサ2	249	ナムコ
9	—	ソニックウイングス2	213	ビデオシステム
10	—	雷電DX	184	セイブ開発

11位	12位	13位	14位	15位
痛快ガンガン行進曲 153	ぷよぷよ 130	リッジレーサ 113	餓狼伝説スペシャル 112	イチダントアール 99

1位・2位前号と変わらず

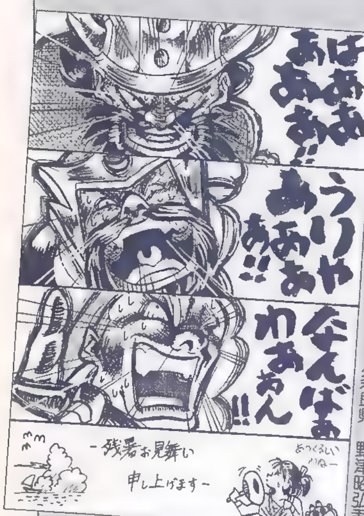
ヴァンパイア 今一つの対戦人気

今号は、前号と1位、2位の順位が変わりませんでした。スーパーストⅡエックスはあいかわらず安定した人気を保ち、ヴァンパイアも好調を維持しています。

しかし、ヴァンパイアはスタートこそ好調だったのですが、このところ対戦プレイがいまひとつ盛り上がっていません。その理由としては、ストⅡシリーズとシステムや面白さが違うため、対戦の面白さが理解されていないことが考えられます。

対戦ゲームというと、連続技をたたきこむ爽快感が大きな魅力です。このヴァンパイアでは、連続技はジャンプからつながりにくく、地上で通常技をタイミングよくボタンを押すことによってキャンセルするのが基本です。この目押し連続技の重要性と気持ちよさがまだ理解されず、面白さが理解されないまま離れていく傾向が見受けられます。

目押し連続技が決まったときには、画面のキャラのグラフィックが変わったり、光ったりする映像効果があったらもっとよかったのではないでしょうか。ともかく、このゲームの対戦はとても奥が深く、面白いだけに残念な傾向と言えます。



(奈良県 野津昭弘君)

インカム3位には、あいかわらず安定した人気にバーチャファイターが入ってきました。他のゲームが徐々に人気を落としてきたので、その分上に上がってきた感じです。バーチャファイター2が期待されるところですね。

新製品でめだつのが、シューティングものの健闘です。ソニックウイングス2、雷電DXがベストテンに入ってきました。

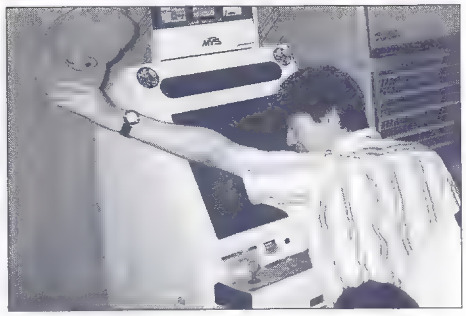
ソニックウイングス2は、ネオジオの横画面のシューティング。横画面で縦スクロールというのは少し無理がありますが、前作の良い部分を残してうまく仕上げています。しかし、もう一歩新しさやインパクトが欲しいところ。

雷電DXは、隠しレーダーを撃てば撃つほど難しくなる練習ステージなど、さまざまな工夫がされています。雷電ⅡがDXだったら…、と思うのは私だけでしょうか。

そろそろ、SNKのザ・キング・オブ・ファイターズ94が発売されます。来号はどうなっているでしょうか。

(ぜんじ)

●キャッスル&YOU^{2}からのお写真。



ゲームスポットパスカル ☆＝3（9）

岡山県岡山市表町3－7－5 ☎(086)234－2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷電DX（初級）	2,816,310	さすらいのスロッター T	ALL 連付き
2	対戦ぱずるだま（ゲーマーモード）	1,446,900	D. S. K-BAD	ALL ユミちゃん使用
3	アウトランナーズ（ホンコン）	3′18″45	BKS	完走 M.パワー ギアボタン連付
4	バーチャファイター（ジャッキー）	1′26″38	岡部さんオレやったっす宮	ALL
5	餓狼伝説スペシャル（タック・キング）	2,309,500	広島在中早島のKEI	ALL P×30 D×8
6	ファイターズヒストリーダイナマイト	717,450	モーホー店長	ALL フェイリン
7				
8				
9				
10				

ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝0（6）

広島県広島市安佐南区長楽寺1－1－37 ☎(082)872－1605

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	973,800	ダサ男	フェリシアALL
2	ヴァンパイア	899,300	スノーマン馬田馬夫	サスカッチ ALL
3	ヴァンパイア	675,100	YAM	アナカリス ALL
4	ヴァンパイア	649,400	ゾンビマン	ザベル ALL
5	ヴァンパイア	638,500	ダサ男	モリガン ALL
6	デイトナUSA	2′18″46	SKK氏YOU氏に挑戦TOS	初級TA BL16″78
7	エイリアンVSプレデター	4,146,400	お約束？ 鬼怒川竜次	ALL ウォーリア
8	エイリアンVSプレデター	2,765,200	屯田林 丈	ラストボスハンター
9	スタックコラムス	245,976	てとちゃんTET	ALL
10	ファイターズヒストリーダイナマイト	883,300	復活!! きあばるく	クラウン

オキモト ☆＝0（14）

広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2（F－15）	1,876,600	NOD－MDK	2－9・連付
2	ソニックウィングス2（YF－23）	1,659,800	XRX－UTO	
3	極上パロディウス（ミカエル）	1,969,600	やってみただけヘタ夫なたろー（XRX）	スペシャル・連付マニュアル
4	バツグン（TYPE.B）	20,333,490	大島あざりん	ALL・連付 残×0 B×2
5	富士山バスター（かっぱ）	1,402,300	NOD－MDK	ALL・必付 P×20、D×9
6	富士山バスター（芸者）	1,290,900	NOD -MDK	ALL・必付
7	富士山バスター（さぶ）	1,155,200	NOD－MDK	ALL・必付 P×17・D×9
8				
9				
10				

ゲームプラザミッキー ☆＝1（4）

広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア（デミトリ）	1,316,700	まかさま	ALL D×2
2	ヴァンパイア（フェリシア）	621,900	穴うめ かぶこまー	ALL
3	痛快ガンガン行進曲	115,850	晴海のイベント4連荘達成 大島 みかげ	ALL 条使用
4	エイリアンVSプレデター（リン・クロサワ）	5,611,200	なこらすかいえんR	ALL 残×1
5	エイリアンVSプレデター（D.シェーファー）	4,450,500	じゃーず＝かぶこまー	最終面
6	極上パロディウス（こいつ）	1,861,300	隊員14号爆死！	スペシャル面 連付
7	ソニックウィングス2（F－15）	1,805,700	や様ビデオまだですかかっぱの人	2－9 連付
8	アルティミットエコロジー	2,399,200	美奈子の左手が2本!? NOD MDK	ALL 連付 残×0
9	アルティミットエコロジー	2,219,500	CVは深見梨加様ミュン・ファン・ローン	ALL 連なし 残×0
10	究極戦隊ダダンダーン（小鉄）	2,387,250	GGE－XRX－MAK	ALL

サブカルチュア ☆=10(76)

福岡県築紫野市二日市宮田町581－6 黒崎ビル

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2 (F-14 連付)	1,558,000	EST	2周目6面 (ステージ16)
2	ソニックウィングス2 (A-10 連付)	1,500,400	EST	2周目6面 (ステージ16)
3	ソニックウィングス2 (YF-23 連付)	1,946,500	ハミングバードの卵月は最高っス DOS	2周目9面 ボス (ステージ19)
4	大江戸ファイト (金四郎 連・投付)	1,205,340	EST	1cALL
5	大江戸ファイト (獅子丸 連・投付)	1,131,900	EST	1cALL
6	大江戸ファイト (三平 連・投付)	1,126,300	EST	1cALL
7	大江戸ファイト (一休 連・投付)	1,102,500	EST	1cALL
8	ヴァンパイア (フェリシア、連付)	1,303,700	アジ骨パワー使用 CAL-Ⓣ	ALL P×21 連付 F×11
9	ヴァンパイア (ザベル、連付)	1,194,800	ちんかす MSK	ALL P×? 連付 F×?
10	ヴァンパイア (ビシャモン、連付)	1,262,300	何で130万にいかんの? Mr. X	ALL P×15 連付 F×15

ゲームインプラザ オリンピアン ☆=0(19)

福岡県北九州市小倉北区京町2－6－7 ☎(093)521－2040

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	971,200	まともに稼げん。	1c ALL フェリシア
2	ヴァンパイア	697,500	I. B. M.	1c ALL フェリシア
3	スーパーストリートファイターⅡX	1,413,300	姫子好きなAMI	1c ALL (リュウ)
4	スーパーストリートファイターⅡX	833,100		1c ALL
5	ジオストーム	2,032,100	一刀両断三助	1c 2－5
6	ジオストーム	1,714,100	ねいないと	1c 2－4
7	痛快ガンガン行進曲	159,935	まともに稼げん。	1c ALL (剛)
8	ソニックウィングス2	732,100	CHART	1c
9	雷 電DX	364,460	SUP	1c
10	ゴルフィングレイツ	－16	T. W	1c ALL

ホワイトハウス箱崎店 ☆=5(36)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2 松本ビル ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX (練習連付)	3,245,530	WGFC－DUE	ALL
2	雷 電DX (初級連付)	6,286,500	WGFC－DUE	ALL
3	雷 電DX (上級連付)	8,517,430	INDICK－APL	3－7
4	マジンガーZ (マジンガーZ連付)	9,999,999+α	WGFC－JKR	ALL
5	マジンガーZ (グレートマジンガー連付)	9,999,999+α	WGFC－JKR	ALL
6	スーパーストリートファイターⅡX (ダルシム連付)	2,604,000	WGFC－非常口	ALL
7	スーパーストリートファイターⅡX (豪鬼連付)	1,168,400	WGFC－非常口	ALL
8	極上パロディウス (こいつ連付)	3,622,700	だらだら君	ALL
9				
10				

PLAY－HOUSEアスカ ☆=0(4)

佐賀県伊万里市浜町五番街アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	1,008,600	AMP－KL	ALL ザベル
2	エイリアンVSプレデター	2,624,000	Mr－JOE	S－7 ウォリアー
3	スーパーストリートファイターⅡX	1,514,000	IPA－TKO	ALL リュウ
4	ソニックウィングス2	649,503	IPHA－TN	8－8 F－14
5	ジオストーム	303,712	IPHA－TN	S－4
6	トップハンター	264,300	Mr－好太郎	S－4－1
7	フライングパワーディスク	204,806	IPHA－TN	ALL スペインVS
8	ワールドヒーローズ2JET	236.86	DGF－SLO	ALL J・マキシマム
9				
10				

ビッグウェーブ ☆=0(9)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	1943改 (1P)連	5,789,050	LAOS－長田仙人	ALL
2	1943改 (2P)連	6,533,390	かずやあんどゆういち	ALL
3	エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	4,641,100	高知逃亡の東京留学君りぼんちゃんズ一朝	ALL 残×1(ノーミス)
4	極上パロディウス (ミカエル)連	2,096,000	WENDER	スペシャル死亡 1周END
5	極上パロディウス (マンボウ)連	784,300	西川はづみさんお元気ですか?(片岡よ	スペシャル死亡 1周エンド
6	ぷよぷよ	1,716,605	9面と8面失敗 LAOS－長田仙人	ALL
7	スーパーストリートファイターⅡ (ゴウキ)	888,800	超カッス～! 激・穴ウメくん	ALL
8	スーパーストリートファイターⅡX (ザンギエフ)	761,400	だめだめ NSX－Rくん	ALL
9				
10				

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆=0(27)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)73－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウォリアーブレード (ラスタン)	278,670	SUR LEE 今井地獄の江戸出向	ALL 大好評シリーズ
2	アラビアンマジック (リサ)	25,467	SUR－Y. M 今井地獄の完全断水	ALL 残2 ランプ3
3	スラッシュラリー	3′05″17	SUR－R. T㊗ 今井地獄の断食開始	ALL
4	オペレーション サンダーボルト	3,192,390	SUR－R. T㊗ 陽子地獄の快眠快食	ALL リハビリ中
5	ガンフロンティア (2Pトータル)	942,210	R. T&LEE 陽子地獄の自宅訪問	ともにALL ノーマル
6	ギャラクシーフォースⅡ	3,604,660	SUR－LEE 陽子地獄の犯罪体型	ALL すでにない
7	ニンジャコマンドー (レイア)	3,010,200	SUR－LEE 陽子地獄の石丸再来	ALL ノーマル
8	ゴークス	1,080,330	SUR－R. T㊗ 新山地獄の言語障害	ALL ノーマル
9	シュトラール	999,999	SUR－R. T㊗ 新山地獄の賞与消滅	ALL 連
10	コラムスⅡ	90,205	SUR－Y. T㊗ 新山地獄の施設脱獄	7面 ノーマル

チャレンジバンバン ☆=11(74)

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(0899)24－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX (練習) 連有	5,010,260	FAD RNK－LX SVⅡ 情報ミス 0点	残B×5 列車×4 金×4
2	対戦ぱずるだま	1,743,400	FAD－A・T	ALL
3	ヴァンパイア (ガロン)	1,581,300	次は170万 JOJO 0点	(14、1、2) D×7
4	ヴァンパイア (モリガン)	1,177,300	わいわい	(?、2、0) D×3)
5				
6	ワールドヒーローズ2JET (リョウコ)	226.72	FAD－HDE	
7	ジョー＆マック リターンズ	1,397,017	FAD－ リーチ40回で天国	残×2 1UP×4
8	痛快ガンガン行進曲 (条)	192,575	伎助	BEST 95、5″
9	痛快ガンガン行進曲 (李)	169,295	BOB	
10	痛快ガンガン行進曲 (フウマ)	147,990	★一柴龍	

モンキーハウス本館 ☆=7(178)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングス2連 (AV－8)	2,002,300	G. M. C. R －I	2－9
2	ソニックウィングス2連 (YF－23)	1,885,900	G. M. C. R －I	2－9
3	ソニックウィングス2連 (RAFALE)	1,812,600	G. M. C. R －I	2－8
4	ソニックウィングス2連 (A－10)	1,775,000	G. M. C. R －I	2－8
5	ソニックウィングス2連 (F－15)	1,576,400	G. M. C. R －I	2－6
6	ソニックウィングス2連 (F－14)	1,544,100	G. M. C. R －I	2－6
7	へべれけのぽぷーん	11,950	G. M. C. R －I	ALL
8	ぷろっけん (げろげろコース)	1,622,400	G. M. C. 雄	ALL
9	痛快がんがん行進曲 連(キサラ)	168,845	G. M. C. ぱんだ 気分は殿様	ALL
10	デザートタンク (デザートミッション)	1,598,286	また取られました。返してください。ぱんだ	ALL 60%

ゲームシティDADA ☆=1(7)

島根県出雲市天神町70－12 ☎(0853)21－8477

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (モリガン連なし)	666,500	ああっ へきるさまっ	
2	ヴァンパイア (フェリシア連なし)	683,800	ライトクンガンバ!!	1cALL
3	エイリアンVSプレデター (ウォーリアー)	4,072,300	かげかげみちとも ヤンキー玄交	AT
4	レイフォース	1,496,400	NAG	連なし ホモムックーゲジゲジ
5	ソニックウィングス2	683,400	モリソバ改	連なし
6	リッジレーサー2 (中級)	2′28″121	ヤンキー玄交	AT やってみただけ 1st
7	リッジレーサー2 (上級)	3′47″971	KND	
8	だるま道場	67,700	ムーンボール マジシャン	あなどれない GAMEでも○○
9	スーパーストリートファイターⅡX (ガイル連なし)	1,223,800	ライトクンガンバ!!	
10	得点王2	32	A・S	くやしい

アメニティスペースOZ 3店集計 ☆=0(29)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア (ビクトル)	519,900	ボンバー	ALL 小野田店
2	ヴァンパイア (デミトリ)	487,600	やっとクリアじゃ HRT	ALL 小野田店
3	エイリアンVSプレデター (ウォーリア)	4,278,900	ZZTOP	ALL 宇部店
4	雷 電DX (上級)	3,477,930	SHIZUKA	2－4 連付 小野田店
5	雷 電DX (初級)	2,442,470	D. J	ALL 連付 山口店
6	雷 電DX (練習)	1,729,150	SHIZUKA	ALL 連付 小野田店
7	プニッキイズ	345,750	草野	LV51 でかぷに56個 山口店
8	極上パロディウス (こいつ1周設定)	1,756,400	XYZ	スペシャル面 連付 山口店
9	ソニックウィングス2 (YF－23)	1,242,700	SHIZUKA	ST14 連付 小野田店
10	リッジレーサー2ツイン (T・T)	3′22″072	SSS	6MT 山口店

丸久小郡店ファミリーランド ☆=1(4)

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6681

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	雷 電DX (練習)	2,053,900	㊕はははははははは アウトランふっかつ	連付き ALL ノーミス 1P側
2	雷 電DX (初級)	2,976,610	♡本当はブルセラショップの店員あきぼう	連付き ALL 2P側使用
3	雷 電DX (上級)	1,952,780	AFD－しんたろう ガーランド最高っチ	連付き 8面 2P側使用
4	ヴァンパイア (ビシャモン)	870,100	すーぱーゴリ夫 学歴小学校中退っす	ターボ1 ALL 今はベンキマン
5	ヴァンパイア (オルバス)	826,000	えっちんくん	ターボ1 ALL サタン
6	ヴァンパイア (デミトリ)	754,300	あほザンギ ○○ヤマはコーザー♡	ターボ1 ALL
7	ヴァンパイア (ザベル)	546,100	あきぼう人生いろいろあるさくよくよするな	ターボ1 ボス
8	スーパーストリートファイターⅡX	1,702,900	北野FCはどうなる? 文男のでも可なん㊣	ケンALL 鼻くそスコア
9				
10	スーパーストリートファイターⅡX (ゴウキ)	862,600	余計なコマンド書くな エロスターはゴウキ有	バルログ死亡 クリアできねー

プレイシティキャロット高松店 ☆=0(2)

香川県高松市片原町2－4 細谷ビル1F ☎(0878)22－4555

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	エイリアンVSプレデター	4,181,300	インチキ中国人	リン・クロサワ 1コインALL
2	エイリアンVSプレデター	3,747,200	大喜多	ウォリアー 1コインALL
3	スーパーストリートファイターⅡX	911,100	喜本幸司	ゴウキ 1コインALL
4	スーパーストリートファイターⅡX	809,800	シュトロハイム	E・本田 1コインALL
5	ヴァンパイア	373,600	山兎	アナカリス 1コインALL
6	ワールドヒーローズ2JET	240.81	バーバパピ	リョフ 1コインALL
7	ワールドヒーローズ2JET	195.39	幕の内店長	エリック 1コインALL
8	ワールドヒーローズ2JET	184.25	林原めぐみ命! by TMA	ジャンヌ 1コインALL
9	ワールドヒーローズ2JET	162.26	幻 水明	ラスプーチン 1コインALL
10	ワールドヒーローズ2JET	153.26	N. W	ドラゴン 1コインALL

ハイスコア通信 担当者から

今回は、GAME・s WiLLが4個の☆を獲得したものの、ハイテクセガ高崎も同数の☆4つを獲得。その差は縮まらず、前回と同数の「7」差となっている。

そのハイテクセガ高崎は、ついに大台の50に突入して来た。序盤のスタートダッシュを成功させた同店は、このまま大きな貯金を残しつつ、年末へと爆走して行くのだろうか。

プレイシティNASA杉本町は、極上パロディウスを中心にトップを取っているのだが、またもや☆に結び付いていない不運さがうかがえる。新星、扇ケ丘レジャーセンターが3位までの入賞(予定)を狙い、こつこつと☆を積み重ねているだけに、すさまじいデットヒートを繰り広げられている。

今年も、11月分集計をもって、1年分の☆獲得数の順位を決定されることになっているので、これからがまさに正念場となるだろう。

☆獲得数上位店(9.30号～10.15号)

順位	店名	今月	合計
1	ハイテクセガ高崎(群馬)	4	51
2	GAME's WiLL(京都)	4	44
3	プレイシティNASA杉本町(大阪)	2	42
4	扇が丘レジャーセンター(石川)	3	37
5	タイトーイン002スタジアム(大阪)	1	33
6	プレイランドスカイシアター(埼玉)	1	31
7	アイリン夢空間(岐阜)	3	24
8	ゲームセンターコパⅢ(神奈川)	1	23
9	荏原ゲームコーナー(東京)	1	21
10	ノーベル&ヒノーズ下井草(東京)	1	19

次回のスコア申請締め切りは

9月23日(24日消印有効)

次々回の締め切り予定は10月 日です。

てあたりしだいゲームリスト

7月発売ゲーム

ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
マジンガーZ	バンプレスト	シューティング	8－3	7月7日	今からでも遅くはない!本誌を読んで攻略だ!
ロイヤルランブル	データイースト	ピンボール		7月4日	あまりにも熱い!アメリカのプロレス団体WWFが大暴れ!
ジョー&マックリターンズ	データイースト	アクション	8－2	7月上旬	原始時代面クリゲー。
雷電DX	セイブ開発	シューティング	8－2	7月18日	
アタック・オブ・ザ・ゾルギア	ナムコ	シューティング		7月下旬	巨大生物ゾルギアをやっつけろ!
LD麻雀 ボディコン総集編	日本物産	麻雀	KB	7月12日	LD麻雀シリーズ第10弾は、総集編として登場します。あのAV女優たちと再会!
痛快GANGAN行進曲	ADK/SNK	格闘アクション	8－3	7月25日	8月26日に家庭用も出たよ!
ヴァンパイア	カプコン	格闘アクション	8－6	7月中旬	吸血鬼やフランケンなど伝説のモンスターたちが繰り広げる本格格闘アクション!
デザートタンク	セガ	シューティング		7月	
スポーツフィッシング	セガ	スポーツ/釣り		7月	
THE Jリーグ1994	セガ	スポーツ/サッカー	8－3	7月	

8月以降発売ゲーム

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
機動戦士ガンダム EX-REVUE	バンプレスト	格闘アクション	8－4	8月下旬	ボスキャラが2体利用可能?
エイトフォース	テクモ	シューティング	8－2	8月25日	やるたびに新しいマルチシューティング。
Vゴールサッカー	テクモ	スポーツ/サッカー	8－3	9月末	通せ!スルーパス!! 狙えVゴール!!
がんばれギンくん	テクモ	アクション	8－1	未定	16種類の爆笑ミニゲームをキミはすべてクリアできるか?
脳力向上委員会	テクモ	パズル	4－1	未定	業界初!?脳力測定ゲーム!適性もチェックできるよ。
ぶろっけん	ビスコ	パズル	8－2	未定	対戦型ブロックくずし。
天麟の書 死嘩護	ビスコ	格闘アクション	8－2	8月5日	NEO・GEO用格闘ゲーム
ドリフトアウト'94	ビスコ	ドライブ	2－2	11月	ラリーゲーム「ドリフトアウト」の続編。ラリーの名車が実名で登場!
連珠クラブ(仮称)	ビスコ	五目並べ	8－2	11月	2P対戦可能の五目並べ。
パズルッコクラブ	ビスコ	パズル	4－1	12月	NEO・GEO用パズルゲーム。
スーパーリアル麻雀PV	セタ	麻雀	KB	10月	
早指し将棋 五月陣戦2	セタ	将棋	8－2	10月	
ガンズ・アンド・ローゼズ	データイースト	ピンボール		9月	ピンボール用のオリジナル曲もある!ロックファンよ注目せよ!
GANHARD	データイースト	ガンシューティング	銃	9月	3つのモードで遊べる実写のガンシューティング。
ドリームサッカー'94	データイースト	スポーツ/サッカー	8－2	9月	実況がうるさい!けどゲームはカンタン!!
ダンクドリーム	データイースト	スポーツ/バスケット	8－2	9月	ノリノリのラップにのってプレイ!ストリートバスケ!!
カルマアイ	データイースト	占い	ボタン	9月	前世が占える。異性や動物のころのあなたがわかる!
グレート1000マイルズラリー	カネコ	ドライブ	8－2	9月	クラシックカーラリー「ミレミリア」を再現。
大江戸ファイト	カネコ	格闘アクション	8－4	9月以降	フツーの格闘に飽きた人々に贈る怪しくミョーなムードの格闘ゲーム。
究極!!PC原人	カネコ	アクション	8－2	9月以降	おなじみPC原人のアーケード版。ニコチャンバリアで攻撃/防御。
パニックバンバン	カネコ	アクション	8－2	9月以降	爆弾をつかんで投げて敵の足場を爆破する!対戦が熱い!
イーグルショットゴルフ	サミー工業	スポーツ/ゴルフ	8－2	未定	もうちょっと待っててね!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	8－4	8月25日	サイコボールが、ひっかりー放ちー…。歌えるかい?
真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	8－4	未定	しばらくお待ちください。
ガンバード	彩京	シューティング	8－2	9月末	たまにはシューティングをプレイしてほしいんだ。
ブレイジングトルネード	ヒューマン	スポーツ/プロレス	8－3	10月中旬	超本格プロレスビデオゲーム。
スーパーストライカー	ジャレコ	スポーツ/サッカー	8－3	未定	3Dタイプのフィールドで世界の強豪8チームを相手に勝ち抜き戦を行う。
プリティセーラー18禁	日本物産	麻雀	KB	8月4日	開発・製造元スフィンクス、販売を日本物産が手がけるアニメを使用した麻雀ゲーム。
疾風魔法大作戦	エイティング/ライジング	シューティング	8－2	9月予定	街はもう秋の装い…。必殺技コマンド入力に疲れた貴方の心へそっとボンバーを…。
スーパーマッスルボマー	カプコン	格闘アクション	8－5	9月	サイドビュー方式に変わりゲーム内容も一新。新キャラも登場するぞ!
パワードギア	カプコン	アクション	8－3	未定	巨大ロボットたちの織り成す壮絶なバトル。横スクロールアクションの決定版。
クイズ・アンド・ドラゴンズ	カプコン	クイズ	0－4	未定	ファンタジーRPGの世界を舞台としたアドベンチャークイズゲーム。
豪血寺一族2	アトラス	格闘アクション	8－4	未定	あの「三石琴乃」が演じる「クララ」をよろしく。
ZUPAPA!	フェイス	アクション	8－2	未定	スターボムを使ったテクニックをうまい使いこなそう。
ダブルドラゴン	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	NEO・GEO用。
超人学園ゴウカイザー	テクノスジャパン	格闘アクション	8－4	未定	NEO・GEO用。
ずんずん教の野望	セガ	シューティング	8－2	8月	コミカルシューティングゲーム。
バーチャコップ	セガ	ガンシューティング	銃	9月	超リアルなテクスチャーマップドポリゴンCGガンゲーム!
クイズ ゴーストハンター	セガ	クイズ	4－1	9月	ストーリークイズゲーム登場!
ぷよぷよ通	セガ	パズル	4－1	9月	もうすぐあの「ぷよ通」に会える。
カイザーナックル	タイトー	格闘アクション	8－6	8月	

ワンダーランド ☆＝0(4)

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイア	1,084,600	ラブハンター清島!日本一!! ARIEL君	ドノガンじゃなくモリガン使用 1C
2	ヴァンパイア	923,900	PKO	デミトリ使用 ムズいからハメた
3	スーパーストリートファイターⅡX	1,734,500	2P側でやったAHO	リュウ使用 1Cクリア
4	野球格闘リーグマン	41,230	R S	グリーン使用 おれわさいきょうだ
5	D&D Ⓡ	1,139,945	ダテに6年D&DやっとらんARIEL君	エルフ使用 1Cクリア
6	ファイタースヒストリーダイナマイト	1,028,050	K Y	ミゾグチ使用 1Cクリア
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝6(177)

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジョー&マックリターンズ	1,962,333	星	ALL ノーミス 1up×5 連無
2	おてんきパラダイス(ROY王子)	5,742,130	都井岬・幸島・甘藷串間ブラン 凡造	ALL ノーミス 残×6 連無
3	おてんきパラダイス(NICK王子)	4,705,210	通りすがりの穴埋め人ベンジャミン伊東	ALL 残×0 連無
4	ライトブリンガー(ヴォルド)	6,634,040	スコアがなかなかのびません。 DMF	ALL 残×0 連付
5	ライトブリンガー(グレン)	6,537,170	まだまだやめる気ありません。 DMF	ALL 残×0 連無
6	へべれけのぽぷーん	11,690	パターンになっていません。 H. T	ALL
7	大江戸ファイト(嵐)	1,225,100	基盤持っていません。ICE	ALL 連無 P×14 D×1
8	対戦ぱずるだま	0点	やり込み半端じゃありません。ザコ!㊁㋝	1面犬で死亡 ユミちゃん使用
9				
10				全機種 !クレ ノーマル設定

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0(10)

鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA (初級)	2′20″01	AGC－GNR	MT 1st
2	ヴァンパイア (オルバス)	491,900	S³NO.1 ALF	1C ALL
3	ヴァンパイア (アナカリス)	817,600	S³NO.2 ルビン	1C ALL
4	ヴァンパイア (デミトリ)	579,100	S³NO.2 ルビン	1C ALL
5	極上パロディウス (こいつ)㊗	1,413,000	んこ～ぷれい㋚㋙㋖㋛㋠	全ALL (by㊗HYU)
6	ソニックウィングス2 (イルカ)㊗	1,045,200	D. M	Lv2 1st
7	対戦ぱずるだま	1,247,700	鮮魚店	ALL ユミちゃん (若奥様♡)
8	痛快ガンガン行進曲 (レオンハルト)	116,295	S³NO.2 ルビン	1C ALL
9	痛快ガンガン行進曲 (リー)	114,870	S³NO.2 ルビン	1C ALL
10	痛快ガンガン行進曲 (フウマ)	64,835	S³NO.2 ルビン	1C ALL

ヤングパレス ☆＝0(1)

沖縄県沖縄市中央1－14－2 ☎(098)939－1920

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX	1,159,900	ドンベー	リュウ ALL
2	ヴァンパイア	1,989,000	カンパチはつよい	ビクトル ALL
3	ヴァンパイア	492,000	ウンタマギルー	デミトリ ノークリア
4	エイリアンVSプレデター	2,243,000	ガッパイです	ALL
5	ソニックウィングス2	388,400	クウテンル ナトーン!!	ノークリア
6	イチダントアール			
7	雷 電DX	366,810	HEEP	ノークリア
8	D&DⓇ			
9	対戦ぱずるだま	34,920	ナンチチです	4面 ペンクロー
10	対戦ぱずるだま	26,800	よみたんナビー	3面 リュウ

香港ナムコSHOP(海外)

ROOM 7A1 7F ONE CAPITAL LACE18 LUARO ROAD WAN CHAI HONG KONG

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX	1,521,600	KWOK PETER	DEE JAY LEVEL 4
2	エイリアンVSプレデター	987,500	KWAN SAI KIT	P HUNTER LEVEL 4
3	デイトナUSA (TW)	2′40″00	UNREGISTER	中級 LAP 4
4	おてんきパラダイス	268,880	WONG HAYDE	ROY ノーマルレベル
5	リッジレーサー2 (TW)	3′37″765	UNREGISTER	トライアル
6	極上パロディウス	413,300	WONG HAYDE	レベル4
7	ワールドヒーローズ2 JET	10,000	CHEUNG MAN YIU	
8				
9				
10				

すばらしい本屋さん88軒

東京都台東区 まんがの森 上野店

コミック専門店まんがの森。その6番店として昨年の11月にオープンした上野店は、コミックの品揃えなら上野で一番です。ゲームマンガのコーナーにはゲーメストコミックスも当然全種類そろっていますし、ほかにも、CD・アメコミ・イラスト集なんかもたくさんあって、きっと満足していただけるでしょう。上野駅地下道の4番階段を上がればすぐ目の前にありますから、ぜひ一度来てください。

AM10:00～PM10:00



アットホームなお店です。ぜひ来て下さい。

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

月刊ゲーメストバックナンバー常備店 すばらしい本屋さんリスト

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方

●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-22-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8　1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートビアビル2F
☎03-3354-2261
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16　KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●有隣堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●アニメニト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6 109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミッ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

九州地方

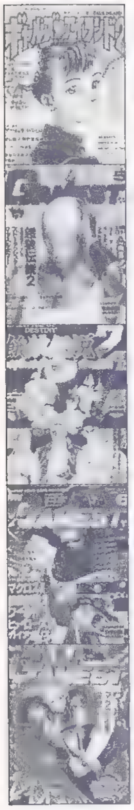
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ
（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040

GAMEST

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!

バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書〔P136についているハガキに欲しいNo.を記入〕を持っていく、③東京、大阪の㋘屋に直接買いに行く〔場所はP151参照〕など数パターンある。全号収集した素の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう!!



No.87（'93年3月号増刊）1200円　ギャルズアイランド2
内容：ビデオゲームギャルズ2ベスト3＋V.G.G90's、着せ換え更衣室、アーケード女性キャラフルリスト、メインキングオブゲームギャル、トキメキウハウハ井戸端ディスカッション、フィギュア制作講座、町でみかけたゲームギャル、増刊古葉美一劇場、マルゲ屋瓦版、GAL'Sアイランド2代目、アダルティックゲームズ

No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
攻略：餓狼伝説2、ストリートファイター2ダッシュターボ、サイバトラー、コズモギャング・ザ・パズル、グリッドシーカー、ガンネイル
紹介：戦国エース、タオ体道、ウルトラ闘魂伝説、ワールドヒーローズ2、ぷよぷよ
AOUゲーム紹介：海底大戦争、キャディラックス、ファイターズヒストリー

No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
攻略：対CPU攻略、対戦攻略
紹介：宿命への挑戦（ストーリーダイジェスト）、12戦士伝説の全貌、徹底公開メーキング・オブ・餓狼伝説2、古葉美一劇場、餓狼伝説の巷、あの娘の胸に釘づけだ、ほか

No.92（'93年6月号）530円　餓狼伝説2
攻略：ファイターズヒストリー、ダークエッジ、戦国エース、VV、海底大戦争、ストリートファイターIIターボ、タオ体道、サイバトラー、コズモギャング・ザ・パズル、ぷよぷよ
紹介：キャディラックス、アウトランナーズ、ナックルヘッズ、シャドーフォース、ハットトリックヒーロー'93、スーパーワールドコート、魔法大作戦

No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
攻略：ワールドヒーローズ2、ファイターズヒストリー、キャディラックス、VV、餓狼伝説2、ハットトリックヒーロー'93、タオ体道、スーパーワールドコート、ナックルヘッズ、魔法大作戦、ガイアポリス、ぷよぷよ
紹介：パニッシャー、アウトランナーズ、トップランキングスターズ、マーシャルチャンピオン、大王

No.38（'89年11月号）500円　ダライアスII
No.44（'90年5月号）500円　AOUショー'90
No.47（'90年7月号）500円　パロディウスだ！
No.48（'90年8月号）500円　パロディウスだ！
No.50（'90年10月号）500円　ダークシール
No.52（'90年12月号）500円　AMショー'90
No.53（'91年1月号）500円　U.S.ネイビー
No.54（'91年2月号）500円　ゲーメスト大賞
No.55（'91年3月号）500円　ドラゴンセイバー
No.56（'91年4月号）500円　ストリートファイターII（以降ストII）
No.57（'91年5月号）500円　AOUショー'91
（付録）ゲームCD&ビデオオールカタログつき
No.64（'91年10月号増刊）1000円　増刊　ストII
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストIIダッシュ
（付録）ストIIダッシュポスターつき
No.81（'92年11月号増刊）1200円　増刊　1991オールカプコン
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.84（'93年2月号）550円　第6回ゲーメスト賞
（付録）CAPCOMポストカードブックつき
No.85（'93年2月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.1
No.87（'93年3月号増刊）1200円　増刊　ギャルズアイランド2
（付録）春麗　豪華ポスターつき
No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正己かきおろしポスターつき
No.92（'93年6月号）530円　餓狼伝説2
No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No.96（'93年8月号）550円　ワールドヒーローズ2
（付録）美樹本晴彦マクロスII特大ポスターつき
No.97（'93年8月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99（'93年9月号増刊）1200円　ワールドヒーローズ2
（付録）遊べるマッドマン特大ポスターつき
No.102（'93年11月号増刊）1280円　増刊　サムライスピリッツ
No.104（'93年12月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム2
No.105（'94年1月号）550円　龍虎の拳2
No.106（'94年1月号増刊）1280円　増刊　餓狼伝説スペシャル
No.107（'94年2月号）550円　第7回ゲーメスト大賞
No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストII
（付録）スーパーストII特大ポスターつき
No.109（'94年3月号）530円　龍虎の拳2
No.111（'94年4月号）550円　スーパーストIIX
No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No.113（'94年5月号）550円　AOUショー'94
No.114（'94年5月15日号増刊）500円　スーパーストIIX
No.115（'94年5月15日号）1280円　増刊　龍虎の拳2
（付録）SNK特大ポスターつき
No.116（'94年5月30日号）500円　極上パロディウス
No.117（'94年5月30日号）1280円　増刊　バーチャファイター
（付録）バーチャファイターフルモーションポスターつき
No.118（'94年6月30日号）500円　極上パロディウス
No.119（'94年7月15日号）550円　スーパーストIIX大会
No.120（'94年7月19日号増刊）1280円　増刊　スーパーストIIX
（付録）スーパーストIIXポスターつき
No.121（'94年7月30日号）550円　ヴァンパイア
No.122（'94年8月15日号）500円　ヴァンパイア
No.123（'94年8月号増刊）1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
（付録）ワーヒー2JETポスターつき
No.124（'94年8月30日号）550円　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
No.125（'94年9月号増刊）1280円　増刊　極上パロディウス
（付録）こいつ&あいつペーパークラフトつき
No.126（'94年9月30日号）530円　真サムライスピリッツ
No.127（'94年10月15日号）550円　バーチャヘァイター2

TAMAYA特選おすすめセット！（即家庭のテレビで始められます。）

スーパーストⅡXにヴァンパイアが加わりました

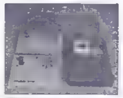
ヴァンパイアベガセット



ヴァンパイア
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥231,000
（送料・税込）

初回¥22,792　¥21,700×11回
〃 ¥13,654　¥11,800×23回
〃 ¥9,990　¥8,400×35回

ヴァンパイアシグマセット



ヴァンパイア
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥233,000
（送料・税込）

初回¥22,856　¥21,900×11回
〃 ¥13,822　¥11,900×23回
〃 ¥9,128　¥8,500×35回

ヴァンパイアパナカスタムセット



ヴァンパイア
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥212,000
（送料、税込）

初回¥21,084　¥19,700×11回
〃 ¥10,908　¥10,900×23回
〃 ¥9,492　¥7,700×35回

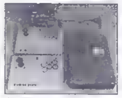
S-ストⅡXベガセット



S-ストⅡX
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販価格¥174,000
（送料・税込）

初回¥16,568　¥16,400×11回
〃 ¥10,016　¥8,900×23回
〃 ¥8,484　¥6,300×35回

S-ストⅡXシグマセット



S-ストⅡX
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販価格¥176,000
（送料・税込）

初回¥16,632　¥16,600×11回
〃 ¥10,184　¥9,000×23回
〃 ¥8,932　¥6,400×35回

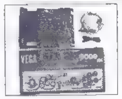
S-ストⅡXパナカスタムセット



S-ストⅡX
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販価格¥154,000
（送料・税込）

初回¥14,828　¥14,500×11回
〃 ¥8,336　¥7,900×23回
〃 ¥6,664　¥5,600×35回

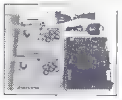
ネオジオ（業務用）ベガセット（中古ソフト付）



中古ソフト
MV-IFZ
ベガ9000DX
特製ハーネス
通販特価¥108,000
（送料、税込）

初回¥19,708　¥19,300×5回
〃 ¥11,156　¥10,100×11回
〃 ¥6,772　¥5,500×23回

ネオジオ（業務用）シグマセット（中古ソフト付）



中古ソフト
MV-IFZ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥110,000
（送料、税込）

初回¥19,860　¥19,700×5回
〃 ¥11,220　¥10,300×11回
〃 ¥6,940　¥5,600×23回

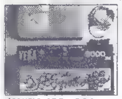
ネオジオ（業務用）パナカスタムセット（中古ソフト付）



中古ソフト
MV-IFZ
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥90,000
（送料、税込）

初回¥16,340　¥16,100×5回
〃 ¥9,480　¥8,400×11回
〃 ¥5,260　¥4,600×23回

S-ストⅡ（中古）ベガセット



S-ストⅡ
ベガ9000DX
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥110,000
（送料、税込）

初回¥11,220　¥10,300×11回
〃 ¥6,940　¥5,600×23回
〃 ¥4,760　¥4,000×35回

S-ストⅡ（中古）シグマセット



S-ストⅡ
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥112,000
（送料、税込）

初回¥11,284　¥10,500×11回
〃 ¥7,100　¥5,700×23回
〃 ¥7,390　¥4,000×35回

S-ストⅡ（中古）パナカスタムセット



S-ストⅡ
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥92,000
（送料、税込）

初回¥16,992　¥16,400×5回
〃 ¥9,544　¥8,600×11回
〃 ¥5,428　¥4,700×23回

エイリアンVSプレデターベガセット



エイリアンVSプレデター（PCB）
ベガ9000DX
ハーネス、Qサウンド用ケーブル
通販特価¥165,000
（送料・税込）

初回¥16,280　¥15,500×11回
〃 ¥10,410　¥8,400×23回
〃 ¥7,140　¥6,000×35回

エイリアンVSプレデターシグマセット



エイリアンVSプレデター（PCB）
シグマAV3000
Σ6000ターボ×2
ASコード、ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥167,000
（送料・税込）

初回¥16,344　¥15,700×11回
〃 ¥10,578　¥8,500×23回
〃 ¥6,272　¥6,100×35回

エイリアンVSプレデターパナカスタムセット



エイリアンVSプレデター（PCB）
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥145,000
（送料、税込）

初回¥14,540　¥13,600×11回
〃 ¥8,730　¥7,400×23回
〃 ¥5,320　¥5,300×35回

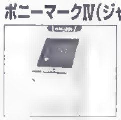
アストロシティ（29インチ筐体）+S-ストⅡXセット



アストロシティ
S-ストⅡX
S-ストⅡパネル
組込料
通販特価¥390,000
（送料別）

初回¥37,780　¥36,700×11回
〃 ¥21,260　¥20,000×23回
〃 ¥16,240　¥14,200×36回

ポニーマークⅣ（ジャレコ29インチ筐体）+S-ストⅡXセット



ポニーマークⅣ
S-ストⅡX
S-ストⅡパネル
組込料
通販特価¥385,000
（送料別）

初回¥36,520　¥36,300×11回
〃 ¥21,990　¥19,700×23回
〃 ¥16,660　¥14,000×35回

☆夢の組合せ！



ソニープロフィール プロ
29HV3
S-ストⅡX
ベガ9000DX
ハーネス
RGBコード
通販特価　¥415,000

初回¥39,680　¥39,100×11回
〃 ¥22,210　¥21,300×23回
〃 ¥17,640　¥15,100×35回

店頭にてローン即決できます。印鑑、身分証明証、預金通帳を持参下さい。

TMGC
TM ゲームクラブ
（株）TAMAYA

（株）アペックスは（株）TAMAYAに変りました。

営業時間
AM10:00～PM 7:00
日曜・祝日定休
★初心者歓迎★

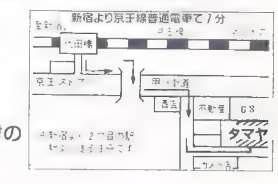
特選格安基板

ナムコ	
クイズ魔Qの大冒険	¥3,000
クラックス	¥3,000
コズモギャングザビデオ	¥28,000
スーパーワースタ'93	¥23,000
ダートフォックス	¥25,000
ティンクルピット	¥25,000
ネビュラスレイ	¥35,000
パック&パル	¥38,000
ファイナルラップⅢ	¥10,000
フォゾン	¥65,000
タイトー	
アースジョーカー	¥18,000
アルカノイド（センサー付）	¥12,000
火激	¥3,000
ガルメデス	¥20,000
キャメルトライ	¥22,000
グリッドシーカー	¥18,000
ゴーフォアザゴールド	¥5,000
JuJu伝説	¥10,000
スーパーQix	¥8,000
スパイナルブレーカー	¥8,000
達人	¥8,000
ダイノレックス	¥20,000
ダッシュ野郎	¥18,000
チャイニーズヒーロー	¥5,000
忍者キッズ	¥20,000
フィグゼイト	¥12,000
メガブラスト	¥18,000
リングファイター	¥5,000
コナミ	
M.I.A（ロム）	¥8,000
キューブリック	¥22,000
クライムファイターズ	¥15,000
ザ・ハスラー	¥3,000
ダダンダーン	¥58,000
ハードパンチャー	¥8,000
マーシャルチャンピオン	¥25,000
グラディウスⅡ	¥25,000
魔獣の王国	¥65,000
ハイパーオリンピック	¥5,000
コントラ	¥10,000
リングの王者	¥5,000
マンハッタン24分署	¥12,000
テクモ	
ピンボールアクション	¥5,000
クイズココロジー	¥3,000
アルゴスの戦士	¥22,000
サンダードラゴン	¥10,000
ジェミニウイング	¥5,000
リムロッキンバスケット	¥10,000
ワイルドファング	¥10,000
データイースト	
カルノフ	¥15,000
キャプテンアメリカ	¥18,000
イエローキャブ	¥15,000
コブラコマンド	¥5,000
タンブルポップ	¥5,000
バーディトライ	¥12,000
ミッドナイトジスタンス	¥5,000
SNK	
ギャングウォーズ	¥8,000
ストリートスマート	¥8,000
T.A.N.K.	¥12,000
ネクストスペース	¥5,000
バトルフィールド	¥5,000
MV-1	¥45,000
アイレム	
R・TYPE	¥8,000
R・TYPEⅡ	¥10,000
R・TYPE LEO	¥12,000
イメージファイト	¥8,000
エアデュエル	¥8,000
剣豪	¥15,000
スパルタンX	¥12,000
トンマ	¥7,000
パーフェクトソルジャー	¥28,000
パウンドフォーパウンド	¥3,000
ビジランテ	¥5,000
ボンバーマン	¥15,000
迷宮島	¥3,000
メジャータイトルⅡ	¥45,000
カプコン	
カプコンボーリング	¥10,000
カプコンワールド2	¥12,000
1941	¥42,000
1942	¥12,000
1943	¥12,000
アドベンチェークイズⅡ	¥3,000
スーパーストⅡ	¥58,000
スーパーストⅡX	¥115,000
ストⅡダッシュ	¥7,000
ストⅡダッシュターボ	¥15,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥58,000
戦場の狼Ⅱ	¥48,000
戦場の狼（海外）	¥25,000
天地を喰らう	¥42,000
ナイツオブザラウンド	¥25,000
バース	¥35,000
ブロックブロック	¥12,000
プニッキーズ	¥55,000
マッスルボマー	¥58,000
USネイビー	¥38,000
その他	
オーマイガー	¥18,000
アトミックロボキッド	¥5,000
EDF	¥6,000
伊賀忍術伝	¥10,000
アルチメイトテニス	¥35,000
ウルトラマン倶楽部	¥16,000
ウルトラマン	¥2,000
SDガンダム	¥5,000
仮面ライダー	¥15,000
機動戦士ガンダム	¥10,000
ギガス（センサー付）	¥13,000
クイズTV合衆国	¥3,000
クイズ学園パラダイス	¥3,000
グランドクロス（パ付）	¥28,000
グリュックランド	¥8,000
ロム・カートリッジ	
アラビアンファイト	¥5,000
スパイダーマン	¥5,000
キャメルトライ	¥6,000
ゴールデンアックスⅡ	¥12,000
スーパーワースタ	¥1,000
スクランブルスピリッツ	¥8,000
タンクフォース	¥3,000
ダークエッジ	¥8,000
バーニングライバル	¥8,000
メガブラスト	¥5,000
ゆうゆのクイズでGO!GO!	¥2,000
ルナーク	¥3,000
ダイノレックス	¥5,000
スーパーワースタ'90	¥5,000
エイリアンVSプレデター	¥55,000

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26

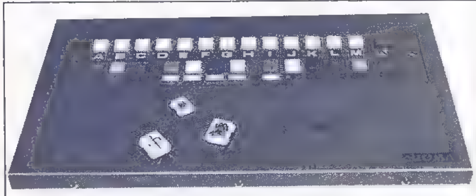
TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

これから基板を始めたい方に、詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、東京都杉並区和泉2-1-26㈱TAMAYA宛に請求してください。



ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-3000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-6000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-7　¥9,800(350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910／宇宙堂 052(916)1407
㈱タマヤ 03(3323)9911／メッセサンオー 03(3255)3453
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926
イエローバッグ 075(343)4860／ソフトショップマリオ 0263(36)5536
トライ 03(5295)0667／クエスト 0276(63)4766
ロータスプレス03(3760)6630／テクナート06(643)7641



* AV3000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です
* 別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK
* 音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。ソケットの配線はSAM規格
* 超小型(縦125×横200×奥95ミリ)

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

型番AV-3000 ¥25,000 付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSIGMA PRO-STICK!!

スーパーFコン・ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークIII・パソコン対応



- スローモーション3段切換SW(OFF/SLOW/S-SFC)
  - OFF……スローモーションOFF
  - SLOW……スローモーションON
  - S-6PS……6トリガーソフトのスローモーションON
- 6トリガーソフト専用のスタートSW
- このγ＝α＋βのSWをONにするとγのトリガーSWを押すとα，β，γの3つのSWがすべてONになる
- α⇔β……ONにするとα，β反転
- トリガーSW×6ヶ(30φのデカSW)
- 連射3段切換SW×6ヶ(OFF/ON/LOCK)
  - OFF……連射OFF
  - ON……連射ON
  - LOCK……トリガーSWを押さなくても連射します
- SELECT……ゲーム基板の時はコインSWになります

寸法 320×220×30mm　重量 1.5kg
型番Σ6000TB ¥13,800

(注)本体だけでは使用できません。
別売りコードが必要です。

別売コード



* S・ファミコン用コード(型番SF)……¥4,000
* 3ボタン用メガ・ドラコード(型番MD3)・¥2,000
* 6ボタン用メガ・ドラコード(型番MD6)・¥4,000
* 2ボタン専用PCコード(型番PC2)・¥2,000
* 6ボタン専用PCコード(型番PC6)・¥4,000
* マスターシステム用コード(型番MM)¥2,000
* パソコン用コード(型番PP)……¥1,500
* コントロールBOX接続用コード(型番AS)¥2,500
* ネオ用コード(型番コードN)……¥2,000

Σ-6000TURBOの特徴

* すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* 連射スピードを連続的に変えることができます。
* 金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★ 新 発 売 ★★

メガドラ1用S端子コード(型番MD1S)	¥5,000
メガドラ2用S端子コード(型番MD2S)	近日発売
ネオ用S端子コード(型番NES)	¥6,000

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

(注意)AV-3000と2001にしか使用出来ません。

SUPER PRO-STICK

ケースが錆びないステンレス使用の最高級品



限定販売品▶型番Σ9000SP ¥19,800

お申込方法

* 商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
* 送料は全国一律600円。
* お急ぎのかたは電話でお申し込みください。
* 代金は商品と引き換えにお支払いください。
* お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
* 商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
* アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

10月15日号プレゼント

締め切り　10月14日
ハガキ　68ページ
発表　1月15日号

格闘ゲームも、まだまだ盛況で続々とタイトルが発表されている。格闘ゲームファンは大満足だろう。半面、STGファンにとっての冬はいつまで続くのか？

4 セガ提供
ゲームギアソフト なぞぷよ アルルのルー

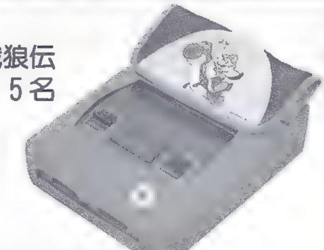


あのぷよぷよの続編にあたる、なぞぷよだ。ある条件を満たすと面クリアになるぞ。頑張れ。

SNK提供
3 兵庫県警少年課、餓狼伝説キャラポスター　5名



兵庫県警少年課が、餓狼伝説の全キャラをポスターに起用した。君も舞ちゃんに守ってもらえ。



めいこう提供
2 スーパーファミコン・ボディガード　20名

君の大事なスーファミをホコリから守る、手洗い可能なカバーだ。これでしっかり守れ。

タカラ提供
1 Ⓐスピンチョッパー　サムライスピリッツ　3名
Ⓑグリップヒーロー　サムライスピリッツ　1名



SFC版サムスピ発売の一足前にサムスピキャラグッズが登場だ。君も手に入れろ。

第三回超特大読者プレゼント当選者発表

①シグマ電子 AV3000&Σ6000ターボ
高橋純一 君（山形県）
②KIC バナツイン
加地晃子 さん（神奈川県）
③KIC バナカスタム
坂田郁 さん（山口県）
④ハッピー商会 VEGA-9000DX
宮島隆 君（東京都）
⑤ロータスプレス LAM-1&ジョイスティック
長都誠二 君（福岡県）
⑥メディック MED-A21
長尾晶夫 君（滋賀県）
⑦キョーワインターCOMBO AV
栗明浩 君（広島県）
⑧任天堂 スーパーファミコン
須貝康代 さん（岐阜県）
⑨セガ メガドライブ&メガCDセット
中橋香織 さん（石川県）
⑩日本電気HE PCエンジンDUO・R
松谷加衣 さん（愛知県）
⑪SNK NEO・GEO
伊藤史 さん（京都府）
⑫ナムコ タンクフォース
鈎靖宏 君（滋賀県）
⑬コナミ パロディウスだ
小池杉夫 君（群馬県）
⑭タイトー アルカノイド
笠松英雄 君（宮城県）
⑮テクモ 雷牙
土肥卓也 君（神奈川県）
⑯データイースト 空牙
溝睦隆 君（山梨県）
⑰SNK スカイソルジャー
山本卓司 君（和歌山県）
⑱セタ リアル麻雀PII
村田桂 君（長野県）
⑲バンプレスト ウルトラマン
篠永鋒史 君（北海道）
⑳セガ ペンゴ
間瀬雅子 さん（愛知県）
㉑アイレム 最後の忍道
五十嵐千恵子 さん（新潟県）
バンプレスト提供
㉒電神魔傀インスト
大崎兼児 君（東京都）
小坂大樹 君（新潟県）
田中星一 君（奈良県）
奥田冴子 さん（島根県）
平野俊也 君（宮崎県）
セタ提供
㉓スーパーリアル麻雀PIVスタンプ
毛利公俊 君（大阪府）
山脇智治 君（大阪府）
泊慎一 君（広島県）
㉔スーパーリアル麻雀PIVセロテープ
細沼慎一郎 君（埼玉県）
田中公俊 君（大阪府）
山口昭 君（長崎県）
セガ提供
㉕デイトナUSA・CDポップ
渡辺健太 君（東京都）
山本敦史 君（山口県）
㉖ゲームギア ウインターオリンピック
岡本拓也 君（大阪府）
㉗ゲームギア バトルトード
板垣秀幸 君（北海道）

カプコン提供
㉘スーパーストII X下敷き
松本祐司 君（埼玉県）
士屋隆 君（大阪府）
上野慎二 君（鳥取県）
瓜生圭典 君（広島県）
鈴木健司 君（長崎県）
SNK提供
㉙ワールドヒーローズ2JETポスター
羽田和美 さん（北海道）
柴田達也 君（北海道）
佐藤雅俊 君（宮城県）
遠藤智裕 君（福島県）
中里裕史 君（福島県）
米塚亮 君（茨城県）
石塚啓輔 君（群馬県）
柳川雄太 君（埼玉県）
亀倉聡一郎 君（千葉県）
菊地祐介 君（東京都）
菅宗信 君（東京都）
碓井香織 さん（長野県）
碓氷香織 さん（長野県）
福山智史 君（新潟県）
松内崇 君（静岡県）
馬込伸吾 君（愛知県）
徳田直人 君（兵庫県）
今井恭平 君（兵庫県）
庄司康生 君（山口県）
岡本宏一 君（高知県）
他24名様
㉚ワールドヒーローズ2JETパンフレット
大畑紀子 さん（茨城県）
山浦大司 君（埼玉県）
太田久美子 さん（千葉県）
福永綾 さん（神奈川県）
岩屋久子 さん（岐阜県）
豊田浩治 君（岐阜県）
塚本和幸 君（静岡県）
安武英貴 君（愛知県）
玉岡義之 君（大阪府）
中森浩平 君（兵庫県）
データイースト提供
㉛ドラゴンニンジャポスター
永井聡史 君（福島県）
㉜ジョー&マックポスター
市井百合子 さん（東京都）
㉝フライングパワーディスクフリスビー
細川大介 君（秋田県）
橋里史 君（福島県）
古橋博 君（茨城県）
中沢信太郎 君（神奈川県）
小田英樹 君（神奈川県）
小山春生 君（新潟県）
猪子欽也 君（愛知県）
境武志 君（大阪府）
鮫島弦亮 君（兵庫県）
芳賀徹 君（岡山県）
アイレム提供
㉞R-TYPE2チラシ
小森宗一 君（岩手県）
岩住俊昭 君（宮城県）
大元勝紀 君（茨城県）
千葉和人 君（栃木県）
西村昌記 君（千葉県）
木村圭 君（新潟県）
田口春樹 君（愛知県）
長田尋辰 君（京都府）
笠野篤子 さん（福岡県）
佐藤紳一郎 君（大分県）
他61名
㉟F1・1・2フィニッシュチラシ
秋山憲司 君（東京都）
長野幸治 君（東京都）
浜田敬一郎 君（兵庫県）

和田晴樹 君（広島県）
福田晃 君（佐賀県）
他25名
㊱R-TYPE LEOチラシ
石田和晴 君（東京都）
木村学 君（山梨県）
古沢昭伸 君（新潟県）
富井保雄 君（石川県）
斉藤信行 君（三重県）
深井高雄 君（和歌山県）
野田隆史 君（岡山県）
森寛人 君（熊本県）
㊲メジャータイトル2セットチラシ
湯沢信夫 君（宮城県）
岡田剛 君（群馬県）
佐々木秀典 君（滋賀県）
神崎則男 君（高知県）
中野聡 君（鹿児島県）
他10名
㊳ボンバーマン遊び方チラシ
木田秀人 君（青森県）
毛利和成 君（秋田県）
手塚功一 君（茨城県）
都田和美 さん（千葉県）
小柴和孝 君（東京都）
向井誠二 君（静岡県）
木俣志帆 さん（愛知県）
坂桐香 さん（大阪府）
野坂春雄 君（大阪府）
中原謙司 君（兵庫県）
他90名
㊴ガンホーキチラシ
清野淳 君（北海道）
高沢圭 君（東京都）
野島孝次郎 君（神奈川県）
坂上博一 君（大阪府）
田中聡子 さん（大阪府）
他15名
㊵ボンバーマンチラシ
伊藤雅雄 君（福島県）
河崎慶子 さん（埼玉県）
佐藤英雄 君（富山県）
後藤健太 君（香川県）
河合一人 君（高知県）
他15名
㊶イメージファイトチラシ
下田達雄 君（山形県）
北原剛 君（東京都）
水野厚 君（東京都）
葛西伸司 君（長野県）
大下晴郎 君（京都府）
他15名
㊷クロスブレイズチラシ
安井明彦 君（岩手県）
越後晋 君（宮城県）
江島信雄 君（千葉県）
高野勇治 君（兵庫県）
三浦直樹 君（徳島県）
㊸パウンドフォーパウンドチラシ
島田喜久男 君（北海道）
宮内康二 君（山形県）
塩谷潤次 君（栃木県）
佐藤正美 君（埼玉県）
山本哲士 君（千葉県）
中島俊文 君（東京都）
三山大器 君（奈良県）
真田英二 君（島根県）
竹内旭紀 君（広島県）
秋本清治 君（山口県）
他40名
㊹はさむチラシ
日野貴 君（富山県）
杉本永一 君（三重県）
田中聡 君（大阪府）
坂本吉男 君（岡山県）
富永潤二郎 君（愛媛県）

㊺エアデュエルチラシ
菅谷英雄 君（北海道）
仲田宗典 君（群馬県）
中根浩司 君（東京都）
鈴木政信 君（山梨県）
杉本洋 君（三重県）
中井謙司 君（滋賀県）
西野雅雄 君（兵庫県）
関根義雄 君（福岡県）
蒲田義治 君（宮城県）
杉浦英一 君（鹿児島県）
他40名
㊻メジャータイトルチラシ
片岡寛 君（秋田県）
春日勉 君（福島県）
金森光雄 君（山梨県）
木下太郎 君（新潟県）
川尻清志 君（愛知県）
川田良平 君（愛知県）
古島洋 君（京都府）
神田夏基 君（和歌山県）
河上高正 君（島根県）
小宮政光 君（大分県）
他40名
㊼アイレム会報ドラゴンフライセット
鶴野理恵子 さん（千葉県）
伊藤正彦 君（千葉県）
徳光伸博 君（東京都）
宝田紀男 君（東京都）
仁平浩由 君（静岡県）
小畑秀爾 君（広島県）
横川勝巳 君（山口県）
犬塚誠 君（福岡県）
川野加奈子 さん（福岡県）
宇田津智春 君（宮崎県）
他15名
コンパイル提供
㊽カーバンクルステッカー
音羽進 君（宮城県）
鈴木美信 君（福島県）
小池基希 君（福島県）
冨岡俊一郎 君（茨城県）
園部進 君（茨城県）
森本芳久 君（栃木県）
馬橋友和 君（埼玉県）
高橋伸 君（埼玉県）
古谷隆広 君（千葉県）
上野耕二 君（長野県）
三田村公一 君（愛知県）
佐藤堂三 君（愛知県）
飯岡正規 君（奈良県）
伊藤田博 君（大阪府）
北角順一 君（兵庫県）
松浦宏修 君（和歌山県）
浜砂美和子 さん（山口県）
松棟洋志 君（愛媛県）
岡崎優 君（福岡県）
上森秀典 君（福岡県）
ナムコ提供
㊾ティンクルピットポップ
猪川暁文 君（茨城県）
伊東義雄 君（千葉県）
藤森弘希 君（東京都）
土田誠 君（富山県）
鈴木幹広 君（愛知県）
㊿ティンクルピットインスト
花田史紀 君（北海道）
阿部弘道 君（秋田県）
長谷川信一 君（埼玉県）
沖野良平 君（東京都）
金子一弥 君（東京都）
浜松敏哲 君（東京都）
落合修二 君（岐阜県）
伊東克郎 君（岐阜県）
井上誠二 君（三重県）
池島努 君（大阪府）
安斉芳樹 君（兵庫県）
安藤博夫 君（鳥取県）
今井兼一 君（熊本県）
岡部健一郎 君（宮崎県）
東野夏男 君（鹿児島県）
他15名
(51)ネビュラスレイポップ
原子直樹 君（青森県）
関根正和 君（茨城県）
中川祐司 君（埼玉県）
桑島宏明 君（千葉県）
石谷兼一 君（神奈川県）
横田剛 君（神奈川県）
小山達也 君（静岡県）
梶原将司 君（愛知県）
丸山正二郎 君（愛知県）

小林光義 君（大阪府）
コナミ提供
(52)ゴルフィンググレイツ2インスト
萩野公宏 君（宮城県）
古谷雅充 君（秋田県）
市川康市 君（福島県）
加藤光雄 君（埼玉県）
梶裕康 君（石川県）
笠原正和 君（滋賀県）
柴田将司 君（大阪府）
柴田純男 君（兵庫県）
石黒健介 君（兵庫県）
今泉嘉泰 君（鳥取県）
他10名
(53)極上パロディウスポスター
竹駒悠哉 君（岩手県）
池田京子 さん（東京都）
菅野忠紀 君（東京都）
清水大輔 君（新潟県）
浅井隼人 君（愛知県）
(54)極上パロディウスインスト
大野孝志 君（北海道）
松本三樹 君（福島県）
出雲和彦 君（栃木県）
内山辰夫 君（埼玉県）
阿部英樹 君（東京都）
中村大介 君（石川県）
成木みゆき さん（愛知県）
今井康宏 君（愛知県）
福井康仁 君（愛知県）
野沢充 君（京都府）
他10名
新声社ゲーメスト、ゲ屋、読者サービス部提供
(55)ゲーメストCDセット
山本孝紀 君（北海道）
仲沢久美 さん（千葉県）
塚越玄徳 君（千葉県）
下浦啓明 君（千葉県）
渡辺孝嗣 君（神奈川県）
関口陽一 君（神奈川県）
前島活仁 君（静岡県）
簗取洋英 君（愛知県）
中山智英 君（奈良県）
新添謙吾 君（鹿児島県）
(56)ゲーメストバインダー
工藤龍二 君（青森県）
東舘正明 君（岩手県）
高栄俊 君（東京都）
清水誠二 君（愛知県）
古橋直樹 君（愛知県）
(57)ゲーメストキャリーケース
飯島由紀 さん（埼玉県）
福原建人 君（東京都）
原田秀人 君（長野県）
竹田圭一郎 君（愛知県）
沢田健太郎 君（香川県）
(58)スーパーストIIビデオ
末永哲也 君（東京都）
(59)餓狼伝説スペシャルビデオ
庄祥規 君（兵庫県）
(60)最強バトル餓狼2ビデオ
宮崎義憲 君（東京都）
(61)侍魂ビデオ
新吾有美 さん（北海道）
(62)ワーヒー2ビデオ
嶋村純一 君（静岡県）
(63)餓狼伝説2ビデオ
高安利勝 君（東京都）
(64)ファイナルファイトビデオ
佐藤美紀 さん（神奈川県）
(65)ワーヒー2テレカセット
星野剛 君（福島県）
(66)餓狼伝説スペシャルテレカセットA
郷原寿恵 さん（大阪府）
(67)餓狼伝説スペシャルテレカセットB
金井貴子 さん（埼玉県）
(68)餓狼伝説スペシャル下敷き
大島浩樹 君（山形県）
伊達聡一 君（千葉県）
大川寺晶 君（東京都）
佐原隆博 君（山梨県）
川野秀幸 君（岐阜県）
渡辺明 君（愛知県）
加藤拓也 君（大阪府）
栗林大輔 君（兵庫県）
日影敏男 君（岡山県）
田中敬樹 君（熊本県）
(69)餓狼伝説スペシャルキーホルダー

大友亜紀子 さん（北海道）
上原俊一郎 君（青森県）
三沢寛仁 君（宮城県）
佐藤健一 君（福島県）
中林肇 君（東京都）
川崎二郎 君（長野県）
柴原圭 君（三重県）
河本康秀 君（京都府）
咲田清太郎 君（長崎県）
知花朝彦 君（沖縄県）
(70)餓狼伝説スペシャル消しゴム
大森健多 君（北海道）
桧山太郎 君（北海道）
斉藤清春 君（秋田県）
関根寛人 君（群馬県）
田島健二郎 君（埼玉県）
仁科秀人 君（千葉県）
木野恵多 君（東京都）
野島好太 君（東京都）
加藤啓二 君（長野県）
渡辺敦 君（新潟県）
鵜川恒男 君（石川県）
秋野秀治 君（静岡県）
後藤裕久 君（愛知県）
時根晃一 君（大阪府）
橋本健多 君（兵庫県）
鹿島亨二 君（奈良県）
竹田信一 君（広島県）
上川泰三 君（高知県）
大崎義之 君（高知県）
真田広 君（長崎県）
(71)餓狼伝説スペシャルカンペンケース
赤坂幸治 君（山形県）
栗原利延 君（埼玉県）
鎌田亮汰 君（千葉県）
窪田哲也 君（新潟県）
正木謙司 君（富山県）
日野秀人 君（奈良県）
高井誠 君（和歌山県）
東野健 君（徳島県）
野沢孝治 君（香川県）
石川誠一 君（福岡県）
(72)大張・舞等身大ポスター
隈部史 さん（熊本県）
(73)鐵倉・ジャンヌ等身大ポスター
畑田智春 君（岩手県）
(74)都築・ナコルル等身大ポスター
大留健一 君（神奈川県）
(75)ナコルルSPタオル
内田恒之 君（茨城県）
細谷聡 君（茨城県）
熊井淳一 君（埼玉県）
長尾哲也 君（埼玉県）
中田洋 君（埼玉県）
三上浩司 君（埼玉県）
山岸渉 君（千葉県）
和田良介 君（神奈川県）
武田芳幸 君（静岡県）
藤原由喜 君（岡山県）
(76)対戦野郎Tシャツ
植木康 君（沖縄県）
(77)サムスピトランプ
瀬高真由美 さん（埼玉県）
(78)月2回刊化記念限定オリジナルTシャツ
大倉研二 君（秋田県）
田中宏幸 君（群馬県）
会田喜一郎 君（東京都）
西村正寛 君（東京都）
萩谷智 君（東京都）
宮川智則 君（神奈川県）
吉田和秀 君（神奈川県）
亀田寛之 君（富山県）
三上秀幸 君（愛知県）
三浦宙明 君（京都府）
上原直希 君（兵庫県）
中東裕喜 君（広島県）
坂東卓弥 君（宮崎県）
大津山真 君（宮崎県）
篠原直樹 君（鹿児島県）
他35名
(79)謎の四角い物体
岩田博英 君（群馬県）
石井純子 さん（東京都）
屋代京子 さん（神奈川県）
平田治水 君（福井県）
西藤徹 君（京都府）
森永浩平 君（広島県）
曽我圭希 君（愛媛県）

次号予告

ゲーセンを10倍楽しくする

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

次々と発表されてくる新作ゲーム軍団！ゲーメストが超攻略



真サムライスピリッツ

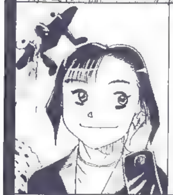
- ●バーチャファイター2
- ●真サムライスピリッツ
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
- ●ヴァンパイア

真夏の夜の大スクープ連発だった7、8月。新登場の各ゲームに胸をドキドキさせていたはずだ。しかし季節はもう秋。これからは少し大人になってじっくり腰をすえての超攻略だ！ゲーメストは、やるぞ。買って損はさせぬ。

ゲーメスト10月30日号は 9月30日(金)発売
定価500円



●最近私がラーメンばっかり食べているというウワサがあるが、別に本業をおろそかにしているわけではない。朝から晩までゲームのことか編集のことしか考えてなくて、あとは寝てるか食べてるだけ。寝るのは趣味にしにくいので、食べるほうをちょっとだけ楽しみにしてるだけです。誤解のないように。他には、本と漫画を読めば言うことなし。まだまだ落ち着くつもりはなく、ムキになってゲームにはまりたいのだが時間が…。 (石井ぜんじ)

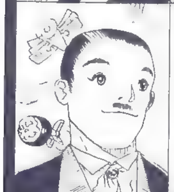


●自分は冷静で、最近熱くなったことがない。そんな人はいますか?もしいるのなら、ひとつカッカする方法を教授しましょう。手順はまず、エンゼル○ートを読む。その後すかさずボーイ○ビーも読み、テレビをつける。ブラウン管に飯○愛が映っていたらもう一息。宮沢○エと西田ひ○るのCMを見ると完成です。どうです、熱くなってきたでしょう?腹の底から、得も言われぬ怒りがこみ上げてくるはずです。 (ヤニー教・アディオスToshi)



●エアコンを買う予定だったお金で、極パロの基板を買ってしまった大バカ者とは私のことです。今、くそ暑い部屋の中で極パロやってます。とりあえず宝の持ちぐされと言われないようにと、ペン太郎で1コインクリアしました。ペン太郎1コインクリアビデオも制作を予定してます(もちろん単なる自己満足のため)。

ぱずるだまのCDが出るなら、ぜひともVOICE集を入れてほしいと思うがムリかなあ。 (課長が使いたいMDS-RIK君)



●それは8月6日のことだった。私は、親友(?)アディオスToshiといっしょに、とあるプールに行ってきた。二人して水着観賞と思っていたのだが、いざプールに入ってみると、もうそんなことはスッカリ忘れてしまって大ハシャギ。

途中で雨がふったおかげで体は焼けなかったが、とにかく楽しい休日をすごせた。………外人のおねえさんありがとう。

(今度はたくさんの人数でプールに行きたいMAN次郎)



●㋘屋宅配便に初めて同行。会津若松では本番前日にレバーを破壊してしまった。バチが当たり、当日軽い食中毒症状に。それにしても、カレーライスで腹を壊すとは…。ずる師匠は無傷なのに!

地方の読者に喜ばれるような仕事をしたい、というのが私のモットー。何かと環境のよくない地方の読者に、楽しい時間、思い出、そして夢を与えられたら嬉しいな。でも今のところは、田舎者でもライターになれることを証明したぐらいかな? (立衆多)



●いまさらながらバーチャファイターを始めました。もちろんVF2のためです。この号が発売されているころにはうまくなってるかな?(そうでなきゃ困るのだが…)

しかし、この夏に予定していた旅行などのイベントがつぶれまくって、今かなりストレスがたまっています。次の企画、バーベキューは大丈夫なのか!?むぅ、今度こそは成功させねば。

(V・F強化合宿中! Fu-Bu-Ki=GED)

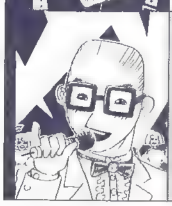


●今月の常識一言。手紙のあて名に郵便番号を書くときは、〒マークなどは書かず、数字だけを書こう。でないと、機械の読み取りがうまくいかないのだ。ワープロのあて名も同様にね。

☆DOHJINコーナーに「たくさん印刷してしまったので載せてください」なんて言ってくる人がいるけど、それは載せる理由にならない。あのコーナーは、部数設定をミスった人の在庫処理のためにあるのではないのだ。間違えてはいけない。(APAPA)



●巻頭カラーのバーチャファイター2見てくれました?すごいですね。ゲームもここまで来ちゃったなという感じです。7月6日新宿スポラン西口店と池袋ギーゴでロケテストをやっていたんですよ。見られた人は幸せ者。写真ではあの動きの美しさは決してわからないですからね。とりあえず次回からガンガン特集する予定です。ちなみにウイングウォーは開発のUさんに"最強"の称号をいただきました。挑戦者を募集中です。葉書でどーぞ。(雪風)



●今年も山へキャンプへ行った。標高1700mのところにある菅沼キャンプ場というところである。例年より少し暑かったのだが、夜は長袖が必要なぐらい寒い状態。真夏にふとんかぶって寝られるのだから面白い。4泊5日の日程だったが、雨は夕方以外は降らず日程を終了。その中で一番盛り上がったイベントがサマーリュージュ。ひたすら下りの遊びだがライン取りが熱かった。かなりやばい状態にもなるこの遊び。来年もやるしかねえ。(ずる²)

OPINION 論

対戦マナーを語る前に(前編)

猿渡雅史

また喧嘩か…

あるゲームセンターで、殴り合いの喧嘩に遭遇した。殴り合いといっても、片方が一方的にやられたようで、顔が腫れ上がり、眼鏡が壊れ、鼻血を出していた。殴った者たちはすでに立ち去ったようで、よろめく負傷者に店員が寄り添う。

なぜこのようなことになったのか聞いてみた。しかし、どうも要領を得ない。プレイをしていないでイスに座っていたので、どいてもらおうとしたのか、されたのか、どうやらそのようなことにからむ揉め事らしい。本人も気が動転していたようなので、あまり突っ込むわけにもいかなかったが、彼はイスの揉め事の張本人ではなく、その友人なだけらしい。「こいつも仲間だ、やっちまえ」とかなんとか言って殴られた、と本人は話してくれた。

その後2～3時間は、店内も何かを意識したような客の少なさだった。詳しい原因は分からずじまいだったが、そのやりとりがどうであれ、第三者にしてみれば他愛もないことだったに違いない。そのようなことで喧嘩が起こり、その友人までが殴られるような所には、誰だっていたくはない。

解決しなければならない問題

今回、このイスに関する問題が、ごくまれに喧嘩まで発展してしまった。しかし、このようなこと以上に些細なことが、実はゲームセンター内では無秩序であると言っていいだろう。

隣の筐体の席にプレイせずに座る以外にも、隣の席に荷物を置く人も多い。また、プレイしながら唾を吐いたり、灰皿があるのにタバコをじかにコンパネに置いたり、床に灰を落としたり…。しかし、こんなことが許される場所が他にあるだろうか。タバコを床でもみ消したり、所構わず唾やガムを吐き捨てるような客に「出ていけ」とも言えず、言えば前述したように殴られる危険性をはらんでいる。

私個人、プレイせずに座っている人にどいてもらおうとしたら「なあに?やりたいの?」なんて言われたこともある。こちらは別に嫌がらせで言っているわけではない。マナーとして分かってもらわなければ、飲み屋で酔っ払いが喧嘩を始めるのと同じレベルだ。できればこんなことは書きたくない。ゲームメーカーやゲームセンターが必死になってイメージチェンジに励んでいることは十分に分かる。しかし、ここで説明したとおり、異常な行動がまかりとおることも、ゲーセンの実情のひとつなのだ。(次回へ続く)

表紙の裏をとれ

何ンか忙しい。買ってきたゲームもほとんど手をつけてない。小説も買ったはいいが読んでない。グインとか次の刊が出ちまったらどうしよう。「真珠たち」も途中、銀乏は出ないしZのビデオも観なきゃ。…絵も描かにゃあ。

時間は捻り出さんとだめだね。自分の創作もしたいし。今、結構自分のために何かしたいって感じかねえ。本当。

藤原ひさし

■待ってー、もうひとこと

今年も早いもので、AMショーの季節がやってきた。今回は、9月21日～23日の3日間、開催される。このうち一般公開されるのは23日。新作ビデオゲームをチェックしたい人はぜひとも幕張に足を運んでみよう。

AMショー特別付録を見てもわかるように、今秋もアーケードゲームは新作目白押し。キラリと光るゲームは次号から本誌でピックアップするから待っててね。

GAMEST 10月15日号

■平成6年10月15日発行 第9巻23号通巻127号
■発行人 加藤 博
■編集人 高橋己代子
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル
電話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印刷 凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ APAPA ずるずる FRS-N.O
C·LAN 古葉美一 藤原ひさし 浪速の松ちゃん
KAL いなりん もも RIK君 ぴぐ
田渕健康 TKO SHIN落合 じぐらっと
立衆多 ACE DSI Scho小杉 がっちん
SIVA MAN GED Toshi かんぬき
珈琲FREAKI K·K雪風 RYO K-TAN
佐藤孔建 猿渡雅史 河田 睦 伊藤勝章
林 野吉 竹森眞由美 二田祐樹 霜田和人
白倉清美 野口 晶 松井宗遣 松井雄一
入澤英明 木村 学 高安 聡 森川哲雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室 エジマ企画
ローリングストーン 西村光賢

ひと味違ったシューティング

疾風 魔法大作戦

KINGDOM-GRANDPRIX



今回は2、3面を攻略。ペースが遅い？1面が2つずつあるんだよって訳で実質4面分なのだ。

担当：C・LAN

そろそろ発売の時期だと思われる疾風魔法大作戦。今回から攻略をしていこう。

使用キャラは、新キャラのニルヴァーナを基本として進めていこうと思う。その理由は、

①スピードが速い
②Ⓗが激強（使いやすい）
③ブーストが早い

などなど…。まあ、とにかく強いのだ。②は後方にも出る上敵に絡みつくため近付く必要がないし、③は1位を取るために重要な要素だ。ブーストの早さというのは、ボタンを押し始めてから加速するまでの時間のことであって、速さではない点に注意。

ニルヴァーナ以外のキャラでは、ミヤモト、キックル＆レイクルが、やはり強い。

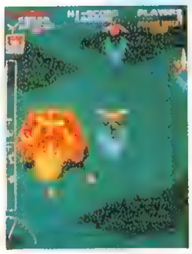


今回はニルヴァーナで決まり。最も先に進みやすいキャラだ。

撃ち込み時の注意

大抵のシューティングゲームでは、敵にできるだけ接近して（あるいは重なって）メインショットとサブショットをガンガン叩き込むのが最もダメージ効率のいい撃ち方とされる。

ところが、このゲームではサブウェポンのみを当てていったほうが堅い敵には有効だ。敵機を攻撃すると、オレンジ色に一瞬光るが、この一瞬の間はおそらく、ほかの攻撃を受け付けていないのだと思う。ここでは理論より現象として覚えておこう。



メイン+サブよりもサブウェポンのみのほうが大ダメージ。

疾風魔法ならではのやられ方に注意

「敵との接触では死なない」という利点がある代わりに、このゲームならではのやられ方というものも存在する。

①地形にはじかれる

地形に当たっても死ぬことはないが、端へ行くとポヨ〜ンと跳ね返ってしまう。そこで弾に突っ込んでしまう、なんてことがままある。これを防ぐには、レバーを横方向へ入れっ放しにしておけばよい。

ところが逆に、道が細くなっているようなところではこれは厳禁事項。特に高速スクロール面で壁際にいくと、あっさり死んでしまうことがあるため、パターンをきっちり覚えるまではなるべく壁に近づくのはやめておこう。

②ライバル機にはじかれる

ボスと戦っているときや、狭い場所で大挙するザコを蹴散らしているときなど、下から来たライバル機に体当たりし（こちらからぶつからない限りは実ははじかれない）、弾へ突っ込んでしまう死に方。

1位を狙ってスピードを上げていくと、ここで追いつかれる、というある地点がわかってくる。レーダーにも注意を払いつつ、下から現れたらすぐにボンバーで追い払ってしまうくらいしか手はない。

順位を気にせず下にはりついてゆっくり進む、というのも手ではある。

また、下から追い上げてきたライバル機を自ら下にこづいて画面外へ追いやってしまうと、その機体はその後減速してくれる。追い上げられたとき以外でも、スタート時に一機だけついてきたライバル機を振り切るのにも使えるテクだ。

では前置きが済んだところで攻略に入ろう（2面から）。



例えばここも、レバーを左に入れていると死亡。



あんたらはあ…。ボスを無視して行っちゃうのはヒドイ。

STAGE2-L エア・サーカス

スタートからハイパーブーストをしつつ一番上へ行き（レバーは上に入れっ放し）、ライバル機を引き離しつつコインを回収。ちなみに武器はⒽできて、以後もずっとクリアまでこのままでよい。

基本的には壁についた砲台だけ撃ちにいくようにして、

それ以外は中央で撃っている感じでいいだろう。こまめにブーストをかけたほうがいいが、元々1位をとりにくい面であるのに加え、敵の攻撃の切れ目がないので、この面は順位よりも安全に進むことを心掛けたほうがいいかもしれない。

この面の強敵は魔導士と天狗。魔導士の弾は自機をはさみこむ2ウェイなので動かなければ当たらないが、状況によっては大きく旋回したほうがいい場合もある。ライバル機が近くにいたり、ブーストをかけた瞬間などは動いてよけよう。

鳥人のほうは黒い玉を投げてくるが、この黒玉に当たっても死なない（はじかれる）ため、無理によける必要はない。早めに撃ち込んで速攻で倒すようにしよう。天狗を倒すと黒玉が落下していくが、これは当然よける必要はない。初めのうちは弾と見間違えてよけてしまうかもしれない。

魔導士が4人出現し、うねりながらくる黄色いザコが2群現れた後は左に細い道があり、宝石が散らばっている。点数を気にしないならば安全な中央を進んでもいい。



この魔導士×4が宝石の合図。次のザコを倒したら左へ。



縮小していく黒玉は当たらない。なお、この攻撃だけでは死なない。

この直後、鳥人が10匹現れる。壁砲台との混合になるが、撃ちまくっていれば問題ない。ただ砲台が撃ちにいきづらいので、ポロッと飛んできた弾には注意。

そして魔導士のラッシュ。中央で動かず撃ちまくる方針で。大半は2ウェイを撃つ前に壊せるだろう。

右側に縦に出現し、天狗が何匹か出たあと、タイプの違う青魔導士が数人出る。撃ち方は変わらないが、正面から迂回しようと動く少し賢いバージョン。Ⓗにまかせよう。

看板地帯は一番上でレバーを上に入れたままブースト。看板は体当たりで壊していく。Ⓔが流れてくるのでうっかり取ってしまわないように。

ここからはボスまで青魔導士＋αの攻撃。青魔導士に振り回されずに、中央付近で撃とう（青魔はⒽで倒す）。



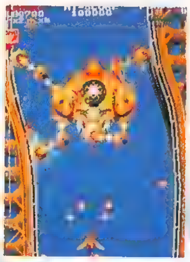
ここでブーストしつつ壊していくのがいい。撃つと遅れるぞ。



青魔導士はⒽで倒す。撃たれても2ウェイなので当たらない。

ボス クラブ大車輪

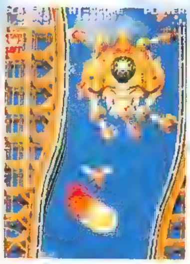
攻撃は3種ある。



間が狭くて怖いが、基本はこの間でよける。

〈攻撃1・4ウェイ〉
完全な等間隔ではなく、中央2発の間が狭くなっている。近くで撃たれたときは間に入らず外側をよけるほうがよい。

〈攻撃2・ブーメラン〉
腕を振り上げる前兆はあるが、ほぼ突然来る。U字型に動くので、その下中央にさしかかるところに弧を描くようによける。ただ4ウェイの次にこれがくると非常によけづらいため、そのときはボンバーを使ったほうがよい。



軌道を先読みして回り込め。

〈攻撃3・口から弾〉
口に手を当てるとこれがくる。壊せるので問題なし。

このボスで何が辛いかというと、それはライバル機。1位を取ろうとスピードを上げていくと、ボスのところで必ずといっていいほどライバル機がくるので、レーダーに注意しつつボンバーはいつでも使えるようにしておこう。

STAGE2-R ベルマティックオーシャン



岩は体当たりで破壊可能。

前半に出てくる大岩は、撃つよりも、体当たりして壊してしまったほうがよい（一番下だと死ぬ）。ブーストもかけられるし。緑のザコとボートはほっとくとうっとうしいのである程度は相手をすること。

砂浜に家があるが、ここに撃ち込むと魚が飛び出る。点も入るので余裕があれば撃っておこう。

後半では黒い中型艦が現れ、真下に3ウェイと2ウェイを交互に出してくる。正面ちょいずれの地点か、完全に真横にいってしまうといい。

右の地形が見えてくると右下から続々と戦車が出現。こいつは意外に堅いので弾を撃たれやすいぞ。

中ボスの大型戦艦は砲台を6つ持っているが、攻撃方法は1種類。自機を狙う弾のみ。下にこられたら外周を大きく周りながら撃つといい。Ⓗが絡みついて倒してくれる。



中型艦は正面ちょいずれが安地。きちんと撃てば2機に撃たれることない。



下にこられたら外周を回る。ボス前までつれていくこともできる。

中型艦、緑ザコ、戦車のラッシュののちボスの登場だ。

ボス ギルマン弟

2-Lに比べればずっと戦いやすいボスだ。攻撃は…。

〈攻撃1・拳からの弾〉
パンチを繰り出すと同時に壊せる弾をばらまく（7ウェイ×2）。装備があれば、正面で撃っているだけでOK。

〈攻撃2・ゲロ〉
口に手を当ててから吐き出すので判別しやすいし、ゲロ自体も遅いので大丈夫。一応端にはこない。

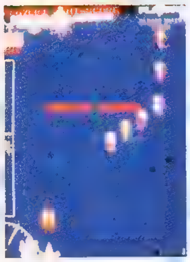
〈攻撃3・中央からの弾〉
胸元に両手を合わせ、球状のところから5ウェイと2ウェイを交互に出してくる。5ウェイは中央の弾の左右の空間をよけ、2ウェイは小さく回り込むようによける。



2ウェイは間に入ってよけるのは危険。回り込もう。

STAGE3-L アウトキャスト・キャッスル

しばらく8体1組の棺のラッシュが続く。スタート直後から一番上左にいて、まず1組目をやりすごす。2組目からは撃ちつつこまめにブーストをかけるようにして、城の入り口までは1位でくるようにする。


1組目の棺は弾を撃たないのでやり過ごせる。

ここが重要。このとき、大抵1、2機はついてきてしまっていると思う。ここでライバル機が端のほうにいれば勝ち。ブーストし、急いで上のほうに移動して、閉まる扉で足止めしてしまうのだ。ここで独走態勢に入ることができれば1位はほぼ確定だ。もしついてこられてしまうと、運がよければ後半で抜くことも可能ではあるが、2〜3位になってしまいやすい。

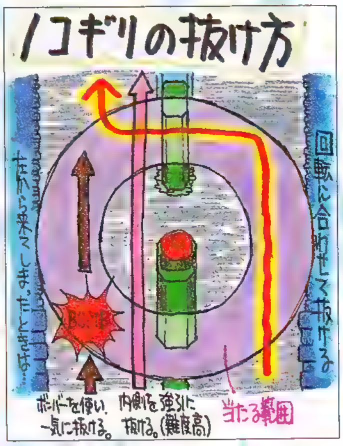

この扉で圧殺せよ!これで1位はもらいだ。

城の前半はコウモリと絵、地上のグロテスクな砲台の攻撃。絵やコウモリとの接触はなるべく避けて進もう。砲台は2ウェイを撃ってくるが、弾封じ（重なり）も使えるし、先手必勝で撃てば弾はほとんど撃たれない。

道が細くなると2つに分岐する。ここは右を進まないとハマる。この後回転ノコギリが行く手を阻む。これは左回転しているため、左から抜けるのは非常につらいのだ。この分岐は左を進むのが正解。右からきたときは回転に合わせてタイミングよく左へ抜ける。左からきてしまったときはボンバーを使って一気に抜けるか、根元（判定がない）を抜ける。ただし後者は非常に難しい。

この後のミイラ地帯では、左右の扉から赤い触手か棺のどちらかがランダムで出現する。棺なら即破壊し、触手は相手にしないこと（触っても死なないがスピードが激オチ。しかも堅い上0点）。12枚の扉からの敵をやりすごしたら、あとはボスまで右上が安地になる。ここまで断トツの1位できたならば別に撃ってもかまわないだろう。

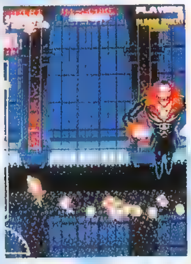

扉12枚の後はここでスピードアップ。ライバルとの差を広げよう。



ボス 吸血伯爵マギー・マギー

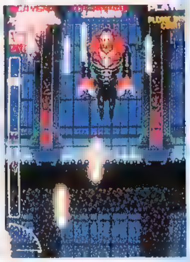
〈攻撃1・カード〉

両手にトランプを5枚ずつ持って投げつける。要するに2カ所からの5ウェイ。撃ち方は上下左右の4方向しかない。両方真下に撃たせ、大きく回り込んでよける。


10枚のトランプを塊と見なし、大きくよける。

〈攻撃2・剣〉

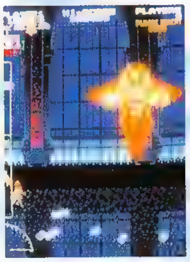
地面から6本剣が出現。上から降ってくる。自機を狙ってはくるものの、下方向にしか撃てないので、ボスの真横に行ってしまうのがいい。ニルヴァーナならダメージを与えられるし。剣がすべて消えたらすぐに下に行って次の攻撃に備えよう。


剣モードはここでHで撃つ。終わったらすぐ下へ戻れ。

ボスにある程度ダメージを与えると、横からくるメイドの血を吸ってパワーアップ。攻撃方法が1種増える。

〈攻撃3・ホーミング弾〉

青いトランプを構えたらこの合図。よけ方は基本的に〈攻撃1〉と同じ。下に撃たせて回り込む。


青トランプも基本は〈攻撃1〉と同じ。回り込んでよける。

この面に限り、ボスを倒した後のザコ編隊はこない。ゴール前でFがくるのでうっかり取ってしまわないよう注意。

STAGE3-R クロス・ファイアー

前作の2面を思わせる面。前半の横からの対空砲火は演出。敵の攻撃ではないのでよける必要はなし。

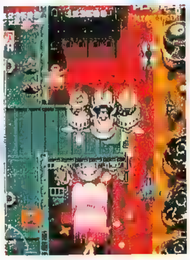
丸い砲台が一列に並んでいるところは、真下に撃たせてメインショットの右半分を当てて破壊しよう。中型機と混合になる場所は、正面である程度撃ち、中型機が撃ってきたら少しずつ左へ移動して撃ち、弾を流しつつ壊していこう。


砲台は真下に撃たせてよけるといい。中型機に撃たれそうなら少しずつ左へ移動しつつ撃つ。

道が細くなると煙突のようなハッチからザコが出てくる。これは計5つ出るが、2つ壊したら上へ行き、下方向のHにまかせる。こちらから撃ちに行くというよりも、弾がきたらよけるという感じに近い。


ハッチを2つ壊したら下へ行って弾よけに専念。

この後はザコ兵（コボルド?）＋中型機＋大型砲台の混合になる。しかも狭い。やや押されてしまうが、弾が遅いので意外によけやすい。中型機優先でいこう。


あくまで小さな動きでよける。これが縦シューの基本だ。

ボス スカルハワードIV世

III世よりはずっと弱いので安心してほしい。

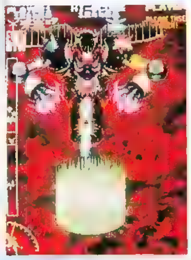

この辺でよける。砲身には常に注意をすること。

〈攻撃1・弾バラマキ〉

正面ちょい横でよける。よく見ると3ウェイと5ウェイを交互に出している。

〈攻撃2・リングレーザー〉

中央の砲身が一瞬光り、その刹那いきなりくる。


光ったあーと思ったらすぐに逃げろ。リングレーザーは見てからよけることはできない。

普段は正面で撃ち、リングレーザーの前兆があったらすぐに大きくよけるようにする。また、突進もしているが、一番下の左右端が安地になっているので特に問題はないと思う。とにかくレーザーだけに最大限の注意を払おう。

なお、このボスを倒すと右に消えていくが、このときも本体に当たり判定が残っている。完全に消えるまで下方で待機しよう。

このゲーム、前作よりも難しくないのでぜひチャレンジしてみてほしい。ちなみに2周目にいくためには1周目でトップになることが条件だ。では、今回はここまで。んじゃ（なんですか?じゃねえっての）。

若さゆえの過ちというやつかな?

MOBILE SUIT GUNDAM EX REVUE

キャンセルすると残像がでる! そんな渋い演出が加わった所で、CPU攻略! ピョったら連続技を必ず決めるべし!!

担当：アディオスToshi

そろそろ君の近くのゲーセンにも、このゲームが入ったんじゃないかな? (とっくに入っている人スマン)

というわけで今回は、ガンキャノンとギャンを使ってCPUを、ジオング手前まで攻略。そしてジオングと、オリジナルMSについても紹介しよう。と、その前に全キャラ共通の、CPU戦の基礎について触れてみよう。

待ちモードを捨て!!

このゲームのCPU戦の基本は、いわゆる待ちだ。下手に手を出すより、CPUの無意味な技の連発を待ち、その隙に転ばす。投げれるなら、それが一番良い。

しかしだ、一見反撃できそうなのに、なぜかこちらの技がまったく当てられない時がある。

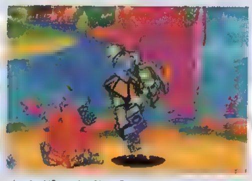
例を挙げると、ザクのズームスパイク。これを小で連発されると、ほとんど反撃できないのだ。しかし中・大ならば反撃できるので、しっかりと見極めよう。これはギャン、グフ、ガンキャノン、量産型ズゴックにも言えることだ。対空系の必殺技は、隙だらけに見えるからね。

次は突進系だ。比較的イヤなのが、ゲルググのグランカッター。ほとんど楽に反撃できるのだが、たまに絶妙の間合いで放ち、こちらが反撃できないことがあるのだ。そういった場合、次に当てられることも少なくない。隙のある技だからと言って、考え無しに技を連打せず、一発一発当てるつもりで技を出そう。シャア専用ズゴックにも、同じようなことが言えるぞ。

次はCPUのジャンプ攻撃についてだ。もちろん対空技で落とせるなら、それに越したことはない。だがこのゲーム、全体的にジャンプが速い。よってガードが無難だが、喰らい投げは決っして得策ではない。下段攻撃から、連続技を入れられるぞ。


一見すごく隙があるように見える。グフの居合い。


ほとんど隙がないのが、ズゴックのオーバーヘッドだ。


小のズームスパイクには、下手に手を出せない。

CPUを投げハメろ!

いろんな特徴のあるこのゲームだがそのひとつに、削り量の多さが挙げられる。いくらCPUの反撃方法を心得ても、あくまでCPUまかせ。画面端で固まられたり、反撃できない必殺技（飛び道具）を連発してくるモードもある。CPUをちびちび転ばしていても、決して安定はしない。

そこで必要になってくるのが、各キャラ独待の決め手となるパターンだ。シャア専用ズゴックは、ダッシュクローをガードさせると、CPUが対空を近くで出してくる。などというパターンがあるが、1キャラずつ挙げていくスペースはないので、全キャラ共通のパターンを一つ紹介しよう。

それは投げハメだ。CPUはこれに弱い。起き上がりに飛び込んで、そのまま投げてしまうのだ。負けがほぼ決定してしまった状況で、狙っていくといいだろう。

この投げハメを、主戦パターンとして採用しているのが、ガンキャノンである。


そのままつかむ。CPUは結構ハマる。

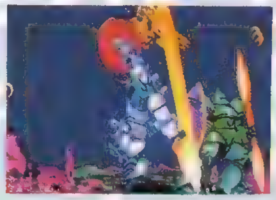

跳び込んで…。

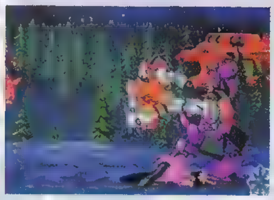
投げハメるには?

一応全キャラで、投げハメはCPUに通用する。しかしやはり不得意なキャラはいるものだ。

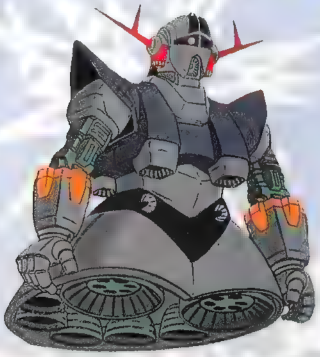
飛び込みが強くないキャラは、無論それほど得意ではない。また、広い判定（めくりやすい）を持っていないキャラも実行しにくい。ギャンやガンダムはやりにくいし、ズゴックやアッガイなどは安定してやりやすい。中でもガンキャノンは、最も投げハメやすいキャラと言えるだろう。


出っぱなしで判定も広い。投げハメにむいているガンキャノン。


ギャンもいまいち頼りない。


ガンダムの跳び込みは、投げハメにはあまりむかない。

ガンダムEXのCPU攻略は、ジオング&ドルメルは別にして、新キャラ3体（ギャン、アッガイ、ガンキャノン）を中心に進めていこうと思うのでよろしくー



パイロットはキャスバル兄さんとバツキンの姉ちゃんだ!!

ジオング&ドルメル

広告を見て疑問に思っていた人もいると思うが、EX・REVUEには14体のプレイヤーキャラがいる。その残り2体が、そうジオングとドルメルなのだ!!

担当：DS1（キャッチ協力：アディオスToshi）

朗報!! ついにジオングがプレイヤーキャラに!!

前回ジオングが登場すると伝えたばかりだが、なんとそのジオングがプレイヤーキャラとして使用できる運びとなった。

出現条件などは、まだ教えることができないが、まずは強力な特殊攻撃の数々を見てもらおう。

特殊攻撃を使いこなしオールレンジ攻撃を可能にせよ

ジオング

ジオングは、飛び道具が非常に充実しており、その上素早い動きで敵を完全に封じ込むことが可能だ。

●ハンドビーム
指先からビームを発射するジオングのメインとなる飛び道具。連射でき判定も大きい。



CPUジオングはマウスビームを完璧に使いこなすが…、



ハンドビームは威力もあり、かなりの連射性能だ!!

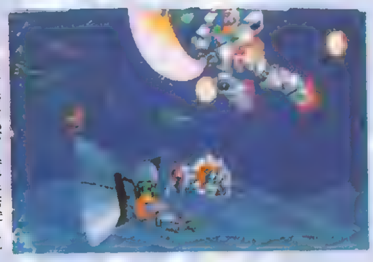
●マウスビーム
口から斜め上に発射されるビーム。対空兵器として抜群の威力だ。

●ジャンプビーム
空中で斜め下にハンドビームを撃つ。相手の足元を狙うと、かなり効果的。



ジャンプビームを連射していれば敵が近付くことは困難だ。

●ダッシュアタック
その名の通りジオングがダッシュアタックする突進系の技。スキをうまく突いていこう。



うまく使えば跳び込みを返すこともできる。

最新型量産MS その名はドルメル

EX・REVUE最後の敵はジオングではなくこのドルメルであった。

実はゲーム途中のデモで、その存在は明かされていたのだが…。

そしてドルメルもジオングと同様の出現条件でプレイヤーキャラとして使用できる。

その出現条件とは、一定の××××を△△△と○○○に出現するというものだ。

何が入るかわかった人は、アンケートハガキの「ドルメルの出現条件はコレダ」係まで…ってウソです。スマぬ。

とにかく今は、必殺技紹介だけで我慢してもらいたい。



外見からは想像もつかない素早さだ。

その破壊力はMSの限界を超えている!!

ドルメル

●メガスマッシュ
両腕をクロスさせビームバリア状のものを発生させる。対空兵器としても近接攻撃用にしても使用できる。



判定がかなり前まであるメガスマッシュ。

●ヒートパイル
肩の強力なスパイクで突進する。攻撃時のスキがまったくなく、当たると多段HITするので積極的に狙おう。



大のヒートパイルでこれだけ入る。

●マルチランチャー
両腕から放つビーム弾。普通の飛び道具だが、やはり連射性能は高い。



マルチランチャーからのヒートパイルが、なかなかの強さだ。

青いガンダムか!?
(なわきゃねーだろ)
CPU攻略
ギャン

ペンシルミサイルとパワーレーザーでCPU戦は楽勝だ!!

担当:DS1 (キャッチ協力:MAN次郎)

ギャンのCPU戦は、ほとんどのキャラにペンシルミサイルの連射で勝ち抜いていくことができる。ペンシルミサイルは、発射後のスキがほとんどなく、全キャラ中トップクラスの連射能力を持っているためだ。


前半のCPU戦は、ほとんどペンシルミサイルの連射でOKだ。

それ以外の戦法としては、ひたすら待ち続けて相手の跳び込みをパワーレーザーで落としていく戦法も使える。

どちらにしても、ギャンはキャラ性能が高いのでジオングまでは問題なく進めることと思う。

それではキャラ別攻略で、くわしく解説していこう。

VSガンダム

遠距離ではペンシルミサイルの連射で攻め、跳び込みの攻撃を受けそうな間合いになったら、パワーレーザーをためつつ待つ。跳び込まれたらすぐさま撃墜だ。


このぐらいの間合いになったら待ちモードに変更。

この基本パターンは他キャラでも通用するので、ペンシルミサイルからすぐにパワーレーザーを出せるように慣れておこう。

後半にガンダムと戦うことになった場合は、パワーレーザーできっちり対応しないとつらい戦いになるぞ。

VSガンキャノン

一人目(一機目)に出現すれば問題はないが、後半に出てこられると、異常なまでの速さで飛び道具を連射してきたり、エルボータックルで暴れられたりと、やっかいな相手になる。

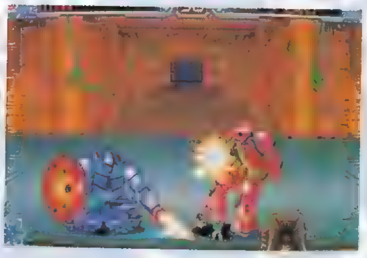
それでも基本パターンでなんとかなるが、二段ジャンプを有効に使って、跳び込みからの連続技を狙うのも一つの手だ。

VSザク

終始ペンシルミサイルの連射をしていれば、勝手にくらってくれる。ペンシルミサイルを絶え間なく撃ち続けること。

VSシャア専用ザク

量産型ザクと違いペンシルミサイルは使えない(スパイクアタックがくるため)。

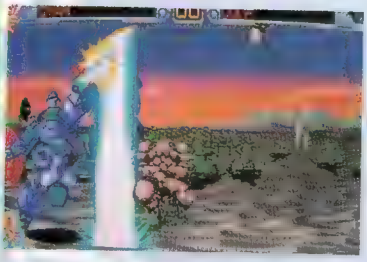

かなり早めに出しても、この通り返せる。

ここは、ガードに徹してショルダータックルを待ち、早めのパワーレーザーで返していく。相手の飛び道具は、ハイドボンブで相殺するのもいい。

VSグフ

画面端からペンシルミサイルで攻める。中途半端な距離だと、サンドワープを後ろからくらってしまうことがあるからだ。

画面端にさえいれば、サンドワープは出現時にパワーレーザーで確実に落とせる。


タイミングを合わせるには慣れが必要かな?

VSドム

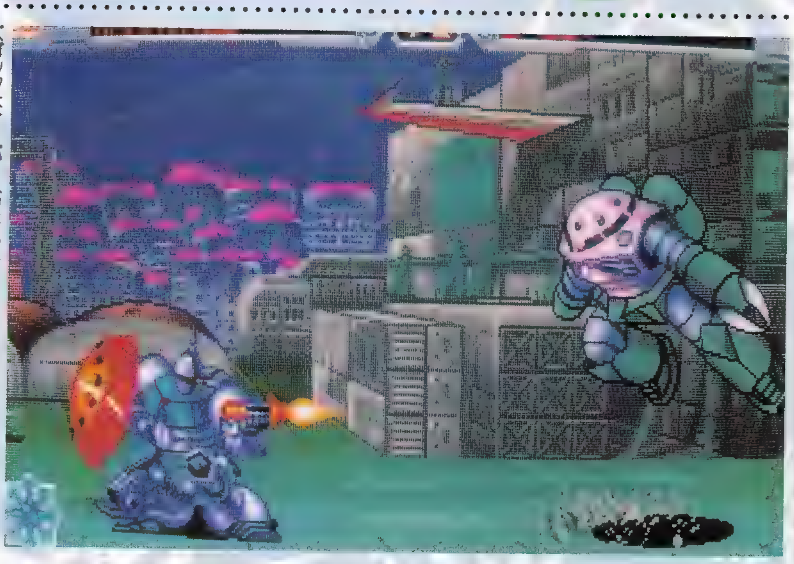
デスヒートの空振りを待ち、反撃をくわえていく。

CPUのジェットストリームアタックは、小で出すことがほとんどなので、ガード直後に簡単に投げることができるぞ。

VSズゴック

ズゴックは跳び込み攻撃が強力なため、ペンシルミサイルを撃つ時には注意が必要だ。あとは基本パターンで対応しよう。

接近され過ぎたら、中攻撃の突きで追い払う。


ズゴックはオーバーヘッドもよく使う。

VSシャア専用ズゴック

ズゴックと同様に基本パターンでいく。ただ後半に戦うと、ダッシュクローが加速され、攻撃判定も強力になっているので、ペンシルミサイルの代わりにハイドボンブを多用した方がよさそうだ。

VSアッガイ

基本パターンで問題なし。パワークローは垂直ジャンプですかして、そこから連続技を狙える。パワーレーザーで返すこともできる。

VSゲルググ

グランカッターを連続で使ってくるので、ペンシルミサイルで近付けさせないこと。接近されてしまったら、よく見てパワーレーザーだ。

VSシャア専用ゲルググ

シャア専用ゲルググは後半に出てくることがほとんどないので、なかなか手強い。

基本パターンと、徹底した待ちでねばり勝ちしよう。

VSギャン

他キャラでは手間どるキャラも、同キャラでなら基本パターンで楽に勝つことができる。

以上の攻略は、開発中のものを参考にしたため、発売中のものとは多少の変更点があります。御了承ください。

うるさいって言う おまえがうるさい!
CPU攻略 ガンキャノン

騒々しいだけじゃない。このMSは、1コインクリアに一番近いキャラだと断言しよう…かな?

担当：アディオスToshi

ガンキャノンの特徴をあげろと言われたら、君はなんと答える?上下の飛び道具?グランドボム?少なくとも俺はこう答えるつもりだ。いちいち声がうるさい、とね。

ガンキャノンを [illegible]

このゲームは投げることができるボタンが3つもある(中大・投げ)。さて、そこでガンキャノン。この3つの中でCPUを投げるのに、適しているのが一つだけある。それは中ボタンの、つかみ攻撃だ。

なぜなら放した後の距離が、他の投げよりも開かないのだ。これは他の攻撃を仕掛けるのに、非常に重大なことなのだ。

[illegible]でせこめの[illegible]ーン

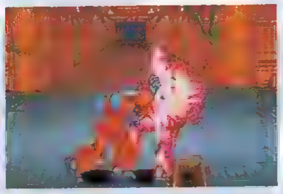
この中のつかみ攻撃の距離が開かないことを利用して、164ページで説明した跳び込みからの投げを繰り返そう。

CPUはほとんど投げ返してこないし、ちゃんと跳び込めば無敵技も出してこない。

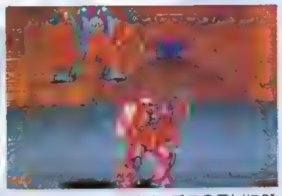
この投げハメを、よく回避しようとするCPUは2キャラいる。ザクと量産型ゲルググだ。ザクは起き上がりに、無敵技を出すことがまれにあるし、ゲルググは投げ返してくることもある。

注意点は2つ。1つは跳び込み方だ。それほどシビアではないが理想としてはCPUが起き上がった瞬間に、うまく技が重なっている形が望ましい。ま、跳び込みの基本だけどね。技はレバー下入れ中攻撃が一番やりやすいはずだ。

もう一つは必ず自分の近くで転ばすこと。一度つかんでも構わない。転ばす技はしゃがみ中攻撃が一番適しているだろう。あたり前だが、これが一番重要だ。次からはその転ばし方を、各キャラ別に見ていこうと思う。



そのままつかむ。放した後、間合いが開かないのがいい点だ。



これぐらいのタイミングでCPUに跳び込み…、

アルゴリズムに対応! 各キャラ別に [illegible]

基本的にCPUには、必殺技を空振りしてくれるのを待つのが無難だが、このゲームはなんといっても削りが怖い。チャンスを逃してしまって、気づいたら削り殺されてるなんてことがないように。

VSガンダム

ビームサーベルの空振りを待とう。ダブルビームサーベルのガード後にはつかむこともできる。一応飛び道具で誘発可能。

VSザク

ズームスパイクの連発モードで転ばせるのだが、小には手を出さないほうがいい。大ならばつかめるからね。ダブルスピンキックも同じように連発してくるし、ガード後は必ず反撃できる。ミサイルの後によく追っかけてくるぞ。スピンキックは距離が開くから、次に跳び込まないほうがいい。

VSシャア専用ザク

ショルダータックルを、最後のアッパーが入るまで待とう。たまにタックルをなかなか出さないモードがあるので注意(ガンキャノンが最初の敵のパターンに多し)。

VSグフ

少々怖いが大スラを転ばせるしかない。空振りしてくれるといいのだが、キャンセルして居合を出される場合も多い。サンドワープにはタイミングよくジャンプして、上空で攻撃しよう。



サンドワープの反撃法はこれだ。上空では激弱。

VSドム

J・S・A(ジェット・ストリーム・アタック)、デスヒート共に空振り後につかめる。フラッシュビームには、深くめり込まない限り反撃できない。飛び道具を出すと抜けてくるぞ。



このJ・S・Aがきたらチャンス。ガード後つかみ確定。

VSズゴック

オーバーヘッドの空振り後に反撃。反応が遅れると逆にやられてしまうぞ。距離が開いていれば、飛び道具でピヨらすことも可能だ。

VSシャア専用ズゴック

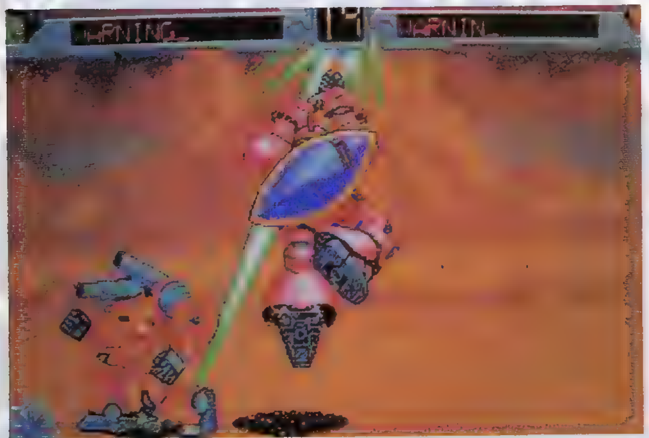
ダッシュクロー待ちの一点。浅めのダッシュクローなら次に跳び込まないように。

VSゲルググ

一度画面端まで下がってグランカッターをガード後に反撃。長刀回しを密着して出されたら、少し間合いが離れるまでガマンしよう。跳び込んできたら、キャンセルビームライフルがくるぞ。

VSシャア専用ゲルググ

前ダッシュ後、跳び込み後にゼロクラッシュをガードさせられることが多い。そこをつかもう。ただしこのキャラだけ跳び込み方が少し違う。普通に当てるのではなく、技がスカるぐらいめくるように跳び込もう。大抵ゼロクラッシュで前にせり出してくれるか、長刀回しがくる。うまくタイミングがあっていれば潰せるはずだ。



フッ、戦闘とは常に2手3手先を考えるんじゃなかった?

VSガンキャノン

ズゴックと同様。エルボータックルの隙は少ないので、素早い反応を。ジャンプモードに入ったらガード後のつかみ。最悪でもくらいつかみだ。

VSギャン

適当にしゃがみ中攻撃を出すだけで転んでくれる。ハイドポンプに気をつけよう。

VS[illegible]

ゲルググ同様、一度画面端まで下がってクローダウン待ち。ガード後はつかめるはずだ。バーチカルラッシュにはヘタに手を出さないほうがいいぞ。

前回につづきキャラ紹介をドカンといくぜ!!

KAISER KNUCKLE
カイザーナックル

これで使えるキャラはすべてそろった!! 前回の号といっしょに見て、自分の使いたいヤツを選べ!!

それいけ僕らのボーソーゾク!! バーツ
担当：MAN次郎



必殺技は、[illegible]

GO!! 俺の動きに反応できるかな!?

●オーラキャノン
[illegible]



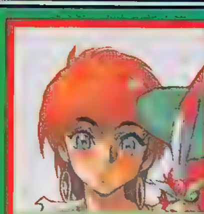
●サンダーナックル
[illegible]



●ムーンサルトスマッシュ
[illegible]

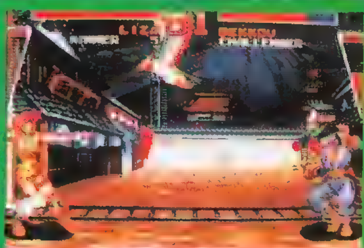


闘いは女（の服）を美しくする!! ライザ
担当：Schoギィ



ライザの必殺技は、すべて溜め技。しかもキャンセルのかかる通常技は、立ち小キッ[illegible]しかない。しかし、必殺技も[illegible]いるので、うまく溜めながら[illegible]おう。

●トト、キキ
トトは鳥、キキは白い猿で、[illegible]。トトはジャンプ封じに、キキは比較的近くにいる相手に使いやすいが、大した違いはない。
突進していった動物は、再び近くに戻ってくるまで突進させることはできない。しかし、もう一方の動物は突進させることが可能だ。つまり、うまく溜めを行えば、[illegible]



◆溜め◆で次の溜めを始めて[illegible]
[illegible]でもOK。つまり下溜めを維持した[illegible]

●エスタール
[illegible]



◆溜め◆でトトを飛ばしたら、すぐに◆＋大パンチ連打だ。

ガード後の反撃も受けにくい。
なんといっても使えるのが、[illegible]キ・エスタールで2段になるところ。ただし、エスタールは[illegible]すること。空中の敵にも入れることができる。

ライザの技はどれも、見た[illegible]ので、いろいろと試してみることをオススメするぞ。



レバー前斜め下で飛び道具もこのとおり。しゃがみ小パンチ連打でも可能。



J.マッコイ

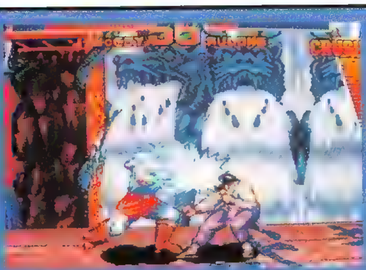
おいらは足技を使うボクサー(キックボクサーではない)

担当:MAN

キックを使うボクサーなんて、[illegible]ない!?いいやちがう、彼は[illegible]ったいに負けられない使命が[illegible]いケリを使うのだ。かんちがいしないでほしい。では、イ[illegible]ていこう。

やはりゴリ押しな必殺技

●[illegible]
これがメインで使われる必殺技[illegible]。相手との[illegible]で使えば、ガンガンと力押しする[illegible]。小技キャンセルブーメランク[illegible]



●ジェットアッパー
オッシャーッ、それいけーっ!!
ハッキリ言ってあまり使える技ではない。しかも、この技は[illegible]上がっていくために、スキも[illegible]ある。
使い道としては、相手がビ[illegible]一発となる時なら使ってもよい。他はねらわないほうがいい[illegible]。



●サンダーボルト
これも使うのが少々難しい。主な使い方としては相手の飛び道具を[illegible]かしたらイケル技かもしれない。が、移動距離が短いため[illegible]。
ダッシュしてから、このように突き上げる。スキがでかい。





月光

紙の手裏剣ではない、バカにするな!!

担当:MAN太郎

やはり忍者というだけあって、スピードはかなり速い。必殺技のスキを頭において、自分の間合いを作って闘おう。

手裏剣を使いこなせ!!

●黒十字
コマンドを入力し、飛び道具が出るまでにややスキがある。
しかし、黒十字が出た後のスキは、かなり少ないのでこれで相手を跳ばし、対空兵器で落とすのが使えそう。多発しすぎて、先読みされないようにしていこう。



紙じゃないってばよ〜っ。

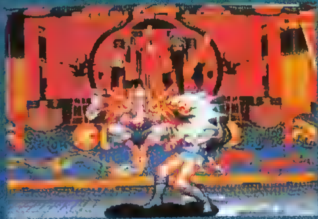
●回転黒十字
空中から、45度の角度で手裏剣を投げつける技。



上からも撃てるぞ。

相手との間合いをあける時、もしくは空中戦などで十分な威力を発揮してくれるハズ。コマンドが少々入れにくいのさえぬかせば、それなりの使える技になるぞ。

●地獄独楽(じごくごま)
自分の体をコマのように変化させ、相手の体めがけて突進していく技。
普通に使ってもあまり強くないが、基本攻撃にキャンセルして使えば、強力な武器になること間違いなし。たまに牽制として使うのもよい。
なんと、月光にはバックダッシュがあり、それをすることによって体がいくつかにわかれ、分身の術のような効果が生まれる。覚えておこう。



威力がデカイ!!



ニン、ニン、ニン。



和也

世界中の女は俺のもの

担当:KITAN

[illegible]

和也はこんな技を持っているキャラだ

和也は通常技にキャンセルがよくかかるので、これにか[illegible]飛び道具と対空技がコマンド式なのはありがたい。
しかし、なかにはキャンセ[illegible]けてくるキャラもいるので、[illegible]い一面もある。その辺は駆け[illegible]

●鬼吼[illegible]
[illegible]いで、しつこく撃ちまくったりキャンセルでビシバシ使っていける技だ。



オラァ〜〜!!ブチかませ〜!

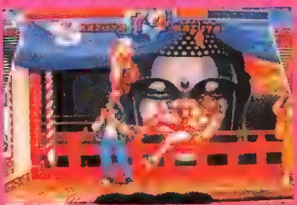
●瓦砕[illegible]
体をくるくる回転させながら[illegible]地面めがけてたたきつけるの[illegible]



[illegible]ある地面、床はすべて砕いてしまうのだ!

[illegible]のでは攻撃をくらってしまう[illegible]飛び道具を先読みで抜けてみ[illegible]してみよう。

●[illegible]
これぞ対空と言わんばかり[illegible]



無敵状態でないこの時でもかなり強[illegible]

[illegible]まずない。出かかりは無敵に[illegible]るはずだ。

こんなことができるんですか～

カイザーナックル 対戦への知識

普通に闘っているとわかってくることや、ちょいとしたことなどをおひとつ。

8方向レバー6ボタンで遊べるこのゲーム、以前に書いた、クラッシュゲージのことなどを思い出しつつ、じっくりと戦略をねろう。

最初に知っておいてほしいのが、相手に空中でも連続技を決められること。

たとえば、必殺技などを相手にぶち込み宙にうかせる（スキの小さい技）。この後の相手が落下してくる際に、技をかさねると当たり、二段攻撃となるのだ。やり方によっては、もっとたくさん入る技もあるので覚えておこう。もちろん、通常技で相手をうかせて…というのもできるぞ。

しかし、完璧に思われるこの技にも弱点がある!!実は、攻撃をくらって空中にういている時に反撃が可能なのだ。

やり方は、ただ普通にパンチやキックのボタンを押すだけと簡単。空中投げや、空中で出せる必殺技を持っているキャラは、それをねらってみるのもイイゾ。が、空中で相手の攻撃をガードすることはできないので、うかされたらとにかく大暴れするのがいい。

格ゲーの中には、どこにでもある投げハメ。しかし、このカイザーナックルの世界では、その投げハメが通じない。打点をいくら低くしようが、次の動作で投げにつなぐことはできないぞ。これは、クリーンな格闘ゲーマーにとって、かなりウレシイ点になるハズ。

対戦プレイで、ジャンプ攻撃からの連続技をねらい、思いもせず投げてしまったあのミスも、今回は頭からはずしてOKだ。攻撃を当てた後に安心して連続技ができるので、ガンガンねらっていこう。



投げハメはつうじな～い。



いつもならこれで投げてるのに。

対戦中に相手を気絶させる。このゲームの中では、キャラの攻め方でかなりピヨらせやすいキャラ、ピヨらせにくいキャラに分かれてくるのを知っておこう。

そこで、どんな感じで攻撃すれば敵がピヨるかと言うと、だいたい大きく分けてこの2つにたどりつく。

1つが、必殺技をたてつづけに何発も決める!!

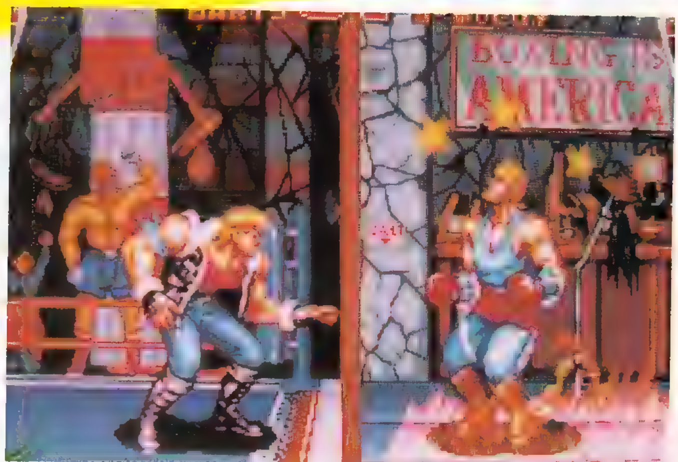
もう1つが、連続技の最後を必殺技でしめる（しかし、2～3発の連続ではダメ）。

要するに、通常技をメインとして闘うキャラでは、相手をピヨらすのが難しく（マルコ、ウーロン系）、必殺技をメインでバンバン攻められるキャラがピヨらせやすいということ（バーツ、ボギー系）。

したがって、対戦の中ではできるだけうまく必殺技をからめて、手数を多く出したほうが強い。必殺技・必殺技、もしくは、必殺技・普通技へとつながるものもあるので、ぜひ覚えよう！



ハッピ～ッ。



ヘヘッ足にきたかい？

対戦の中ではかなり重要になってくる背後への攻撃（めくり）だが、このゲームではけっこうやりやすい。これは、キャラ一人一人が使う技の攻撃判定が、かなりデカイためだと思われる。相手が気絶したら、ぜひともねらっていこう。



ちょっとしつれ～い。

技のキャンセルについては、これもまあまあかけやすい。タイミングさえ覚えてしまえば、かなり強力な武器になることうけあいだ。

ちなみに、リーチの長い大攻撃の出かかりは、かなり狙いめだぞ。こりゃー調べるしか…。

P・S

実は、何らかの操作をすると、通常よりもずっと強力な技が出せるらしい。はたしてどうなのか、もう少しだけ待ってくれ!!



イヤン、エッチ。



バカ～(サクサクサク～ン)。

連載攻略

WING WAR

©SEGA

エキスパートモードを徹底攻略!

今回からいよいよ戦術編!
基本をおさえて高空の覇者となれ!

担当教官　導入：雪風ロマネフ大佐
レシプロ：TKO
ヘリ：KAL
ホバー：ぴぐ

前回に引き続き、各機種別にエキスパートモードでの攻略を行っていこうと思う。

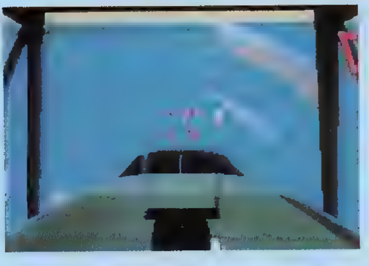
今回は、基本となる戦術について、各機種の教官に説明をしてもらうが、その前に、新たに解明した全機に関わる重要なデータと知識をここで覚えていってほしい。

秘(シークレット)資料No.① バルカンの判定についての報告書

まずバルカンについてだが、各機の大まかな違いは表①に示した通りである。

次に当たり判定についてだが、写真①、②を見てほしい。こうしてみると2発出しているハリアーのほうが当たり判定が大きそうだが、実は判定ということでは、全機同一である。2発出ているように見えても、2発で1発分と計算されている。ただし、例外があり、ムスタングも両翼から出しているが、これは片方で1発分と判断されている。これはロール、ピッチが他のレシプロ機より劣っている分、武装を強化してあるという設定になっているからということだ。このことから当たり判定が最も大きいのはムスタングであるということがいえる。これと同じようにゼロも5発に1回だけ2発分のバルカンが出るようになっている。その瞬間だけは判定が大きくなるので当てやすいはずだ。

ちなみに1発分のバルカンの威力は全機同一の数値となっているので覚えておこう。


写真①


写真②

表①各機のバルカン特性

機体名	フォッカー	ゼロ	ムスタング	ライトニング	アパッチ	ウェアウルフ	ハリアー	ヤク-141
発射間隔	遅い	普通			高速		最高速	
特性	連続で当てづらい	5発に1回、両翼から20mmが出るので当てやすい	2発同時発射なので最高の威力を持つ	連続で当てづらい	撃ちつづけると約5秒でオーバーヒート		撃ちつづけると約2.5秒でオーバーヒート	

秘(シークレット)資料No.② ミサイルについての報告書

見た目の違いや、搭載数、性質についてはドッグファイトモードと同一なので、まず前々回の表で確認してほしい。その他の面でミサイルについて説明していこう。

ミサイルの威力だが、これはホーミング以外は全機同一。ただし、爆風の大きさが機体によって異なっている。メートルでの数値は次のようになっている。

●FOKKER=100m
●LIGHTNING=75m
●ZERO、
MUSTANG、
APACHE
WEREWOLF
HARRIER
=50m
YAK-141=35m
(数値は爆風の直径)

次に爆発位置だが、共通して敵機の中心軸から30m前で爆発するようになっている。これは相手の状態を無視するので、ミサイルは後方から狙うより正面からのほうが当てやすい感がある(これについては後述)。最後にスピードについてだが、これも全機同一である。射程距離は基本数値的には同一だが、スピードによって距離が変化する。無論、加速した状態で撃てばそれだけ長くなるということになる。これは、爆風自体にも言えるので、ミサイルを撃つ際(特に誘導)には一度加速してから撃つようにしよう。

秘(シークレット)資料No.③ バルカン、ミサイルの軌道補正についての報告書

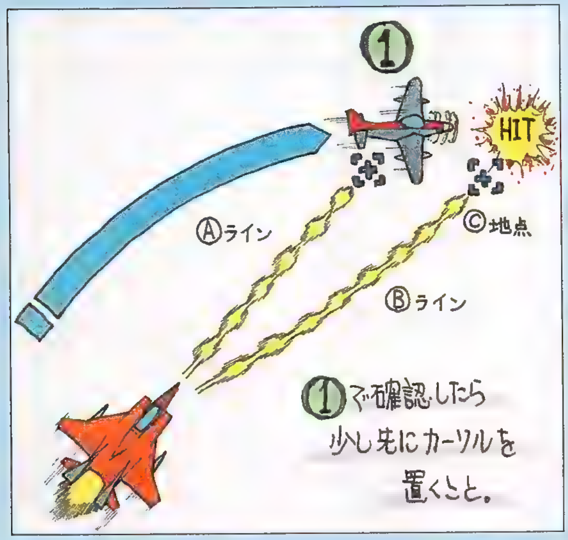
もう気が付いている人もいると思うが、実はどのミサイルもある程度までは誘導性を持っている。通常の誘導性ミサイルは約8mに1度、視界45度で敵を捜しだし、追尾する。これと同じように、レシプロやヘリのミサイルも約9mに1度、45度の視界で敵を捜して、心持ちその方向に曲線を描いてくれる。このことはバルカンにもいえて、同じようにある角度になると必ず敵に当たってくれるのだ。レシプロ機はバルカンに規制がないのでニアミスしそうな時はバルカンを撃ちっぱなしにしよう。

秘(シークレット)資料No.④ サイトの有効利用についての報告書

軌道補正を利用した敵の狙い方について説明しよう。

まず、図を見てほしい。ミサイルやバルカンを当てる際、正面や後方から狙う場合はサイトを合わせる必要性はあるが、図のように、旋回をしている相手にサイトを合わせても弾がAのラインのように流れてしまうので意味がない。そこでBのラインのように少し相手の進行方向に発射するとC地点で補正がかかり、直撃してくれる。これはプロフェッサー・ウチダ(開発者)が最も得意としている狙い方だ。旋回中は加減速を行ってバルカンの弾道を調整しよう。

以上で今回の報告を終了する。なお、ウイングウォーにおいて、質問などがあったら恥ずかしがらずに挙手またはハガキを送るように。担当の教官がすぐに返答するぞ。



レシプロを極める…それは棘の道を歩むが如し

プロペラ機による基本戦術 エキスパートモード対戦編

誘導もしなけりゃ、一度に多数のミサイルも出ない…
だが、レシプロは裸一貫、体（機動性）で勝負だ！

担当：零の飛影・TKO

今回はメザシを除く

P－38（通称メザシ）に関しては、他のプロペラ機（以後レシプロ）とは飛行特性の違いがあまりにも大きいということで、今回のレシプロ戦術基礎講座は〝零戦・フォッカー・ムスタング〟の3機に限定してお届けする次第。

予めご了承願いたい。

相手のタイプによって戦術は変化する

これは当然のことだが、ヘリやホバー、レシプロと、それぞれに共通する戦術というものは存在しない。そこで今回は、タイプ別による基本戦術を簡潔に述べていこう。

対ヘリ・基本戦術

もっとも無難かつ効果的な戦術は「一撃離脱」。

レシプロはロール性能の高さを利用した格闘戦を得意とするが、経験を積んだヘリはこちらの機動に対応した旋回をしてくるため、得策ではない。なお、対ヘリ戦ではミサイルの有効射程を把握しておく必要がある。完全に体得するまで、CPU戦で練習しよう。それでは、一撃離脱の基本プロセスを見てみよう。

一撃離脱・最初の手順

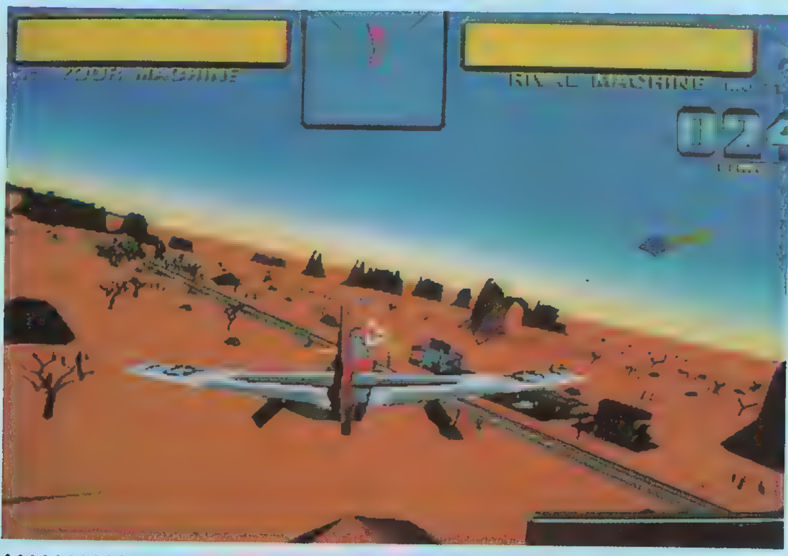
まずは、レーダーで相手との距離を確認する。

ヘリは常に相手と正対する必要があるので、向いている方向を気にする必要はない。

この場合、常に留意しておく必要があるのは、画面右の3次元レーダー。

対ヘリ戦の場合、相手の高度がどこに位置するかが重要なポイントとなる。

3次元レーダーで相手との高度と距離を確認したら、距離に余裕をもたせて、敵機へと機首を向けよう。



画面上部のレーダーで距離、右側の3次元レーダーで高度を確認。

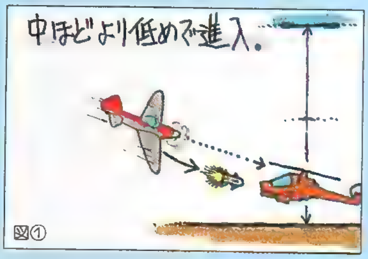
相手の位置によって突入のパターンを変えよう

基本的には「相手は中高度にいる場合」と「天上か地表すれすれにへばりついている場合」の2通りしかない。

最初は、相手が地上にいる例で見てみよう。天上にいる場合には、これと逆のことをすればいい。

相手が地表を飛んでいる時の基本戦術

まずは、図①を参照してほしい。射程に入る前に相手に対して軸線をあわせるのは、前に述べたとおり。



図①

互いの射程に入る直前にスロットルを全開にして、ヘリの真上を狙い（当然当たるように）ミサイルを発射。

発射直後にスティックを左下（もしくは右下）に入れて、ヘリの攻撃を回避する。

この「スティックを斜め方向へ入れたまま」での機動を「バレルロール」と呼ぶ。

ウィング・ウォーにおけるレシプロの攻防の要となる機動なので、どういった軌跡を描くのか？どこで使っていくのか？それをこの記事を参考にして覚えてほしい。

バレルロールで攻撃を避けた後の行動

最初のミサイルがヒットしていれば、そのまま機関砲を撃ちながらバレルロールで背後へ抜けてしまい、ある程度距離を開けてから再び同じ手順で攻撃を再開する。

ヘリ側がこちらと同じタイミング、もしくは早い段階で攻撃していたら、こちらのミサイルを避けながら上昇、もしくは後ろへ下がりながら攻撃しようとするだろう。

この場合（図②参照）、バレルロールによる回避を続行しつつ、相手の前斜め上でスロットルを引き、減速を行うと同時に機首を敵機に向ける。

減速のタイミングが早いと相手の目前で動きを止める結果になるので、気持ち遅めに実行するほうが無難。



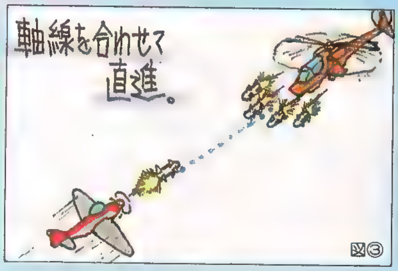
図②

タイミングがバッチリなら、火線を合わせた状態ですれ違えるので、すれ違う瞬間にミサイルを撃ちこみ、同時にスロットルを全開にして相手後方へと去っていく。これがベストパターンだ。

相手が中ほどで構えている場合

基本は前述の例と同じだが、同じタイミングでミサイルを撃った場合、ヘリの機動方向を確認してからバレルロールを行うのでは、間に合わない場合が多い。そこで、ミサイルを撃つと同時に先読みでバレルロールを実施しよう。

基本的には、上・下の二択ということになる（図③④を参照）。



図③



図④

ヘリは上下に動くもの

対ヘリ戦のポイントは『ヘリは主に上下に動く』点にある。これが、結果的に動きを限定してしまっている部分を効果的に突いていこう。

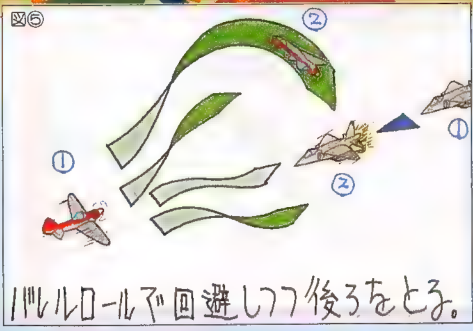
対ホバー・基本戦術

レシプロが格闘戦を旨とするのに対して、ホバー機はピッチの速さを利用した正面からの攻撃を得意とする。

正面からのホバー機が放つ誘導ミサイルを、どう避けて攻撃に結びつけるか？それがポイントとなる。

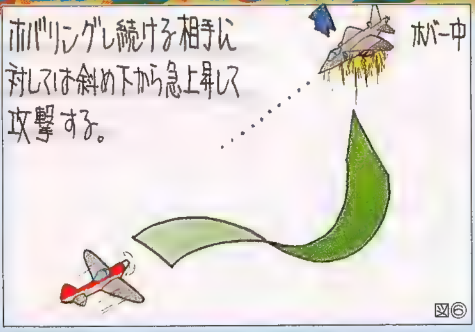
スタート時・ヘッドオンの攻防

最初っから、いきなりホバー機にアドバンテージのあるヘッドオン状態。もし相手が真っ直ぐ突っ込んでくるようなら、ミサイルを撃った後にバレルロールから後方を取ろう(図⑤参照)。



図⑤

ホバリングをして様子を見ているようなら、対ヘリの場合と同様に射程ギリギリでミサイルを撃ち、下方向から攻撃を行う。ホバリングを持続=常に上へと上昇しているため、下からの攻撃に火線を合わせにくくなる点を見逃してはならない。頻繁かつ長々とホバーで脚を止めるような相手に対しては、下からのアッパーカットを狙おう(図⑥)。



図⑥

地上に対して機体を斜めにし、ホバーでスライドして火線を合わせてくる相手には、そのままバレルロールで後方へ抜けてしまったほうがよい。

[illegible]するミサイルを当てるタイミングとは?

ヘリの場合と違い、ホバー!・レシプロは上下左右と自在に動きまわる。ホバー機の誘導ミサイルは標的に向かうので、相手が視界内にいる状態で撃っても当てることが可能だが、他のミサイルは直進しかできないので、視界内の目標に撃ってもまず当たらない。

では、どのタイミングで撃てばよいのだろうか?

外れて当然 [illegible]み命でぶっぱなせ!

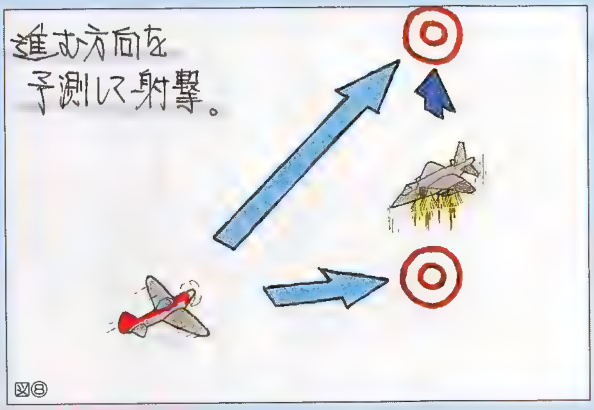
残念ながら、レシプロのミサイルに関しては〝撃てば必ず当たる〟ような状況はほとんどない(対ヘリの場合、逆にそれが幸いしている)。

ということは、裏を返せば外れて元々、相手の動く位置を予測して撃つしかないのである。予測のポイントとしては、前方からでは相手がすれ違っていくだろう方向へ、後方を取ったら、相手が旋回しようとしている場所へ置くように撃とう(図⑦⑧参照)。

逆にミサイルを牽制として使い、逃げようとする相手に対してバルカンを当てにいくのも有効な戦法である。



図⑦



図⑧

ホバー機が使ってくる戦法とは?

一番メジャーなのがホバーダイブ。背面飛行の状態からホバリングを敢行するマヌーバーで、直前に誘導ミサイルを撃ってそのままホバーダイブで逃げるという手順で主に使用される。逃げる敵機を追うとミサイルに当たってしまうので、逆方向へと避けてから体勢を立て直そう。

同じパターンとして、旋回して機首を向けてくると同時に、機体を斜めにしたままミサイルを撃ち、そのままホバーで斜め前方へとスライドしていく戦法にも警戒しよう。

これらマヌーバーへの対処法だが、基本的には二つ。

それは『逃げに徹する』ことが一つ。そしてもう一つは『相手より先に旋回して体勢を整える』ことである。

常に相手より先に体勢を整えろ

ホバー・レシプロともに、旋回中が一番敵機に狙われやすい。特に、鋭角な旋回をしようとして速度を落とした時が一番危険で、その状態を相手に狙わせないことが重要である。逆にいえは、ロールの速さを利用した旋回で常に相手より先に体勢を整え、チャンスをうかがい続けることが勝利への第一歩とも言える。常に一歩先で体勢を整えていれば、いつかは相手の背後を取るチャンスがやってくるのだ。

相手の背後を取った場合

スロットルによる加減速を使い、敵機とつかず離れずの間合いを維持しつつ攻撃。

旋回で振り切られそうになったら、いったん相手を視界の外に出してから一気にスティックを引いて常に後方の位置を取り続けよう。

後方を取った状態でホバー機がよく使ってくる回避方法は、オーバーシュートと呼ばれる。追手の前方でホバリングを行い、相手をやり過ごす戦法である。

飛び出した追手は、逆に追われる立場になるが、これは敵機に近づきすぎないことで回避できる。旋回するタイミング同様、後方を取った状態でのホバリングは、絶好の攻撃の機会。もし飛び出しそうになったら、そのまま敵機に突っ込んですれ違いざまにミサイル&機関砲を撃ち込もう。

背後を取られた場合

基本はバレルロールによる回避。ただし、漠然とスティックを引いたままでは一定の機動を読まれるため、斜め下に引きつつ、高度が下がったところで地表に向かってハーフ・ループを敢行する(地表に接触しても構わない)など、なんとか反転して反撃の糸口を見いだそう。

あくまで『基本は基本』そこから先は実戦あるのみ!

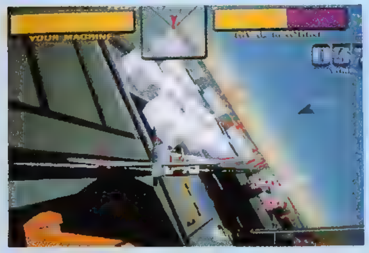
レシプロによる対レシプロは、ほぼ同じ条件で行われるために割愛させてもらった。

また、機関砲については相手が視界に入ると同時に押しっぱなしで構わないことを最後に述べて、今回の基本戦術編を終わりとする。

質問のある者は『ウィングウォー・レシプロ棘の道』係まで。以上、講義を終わる。

さぁ、すぐに町に繰り出し、実技を再開せよ!

敵機が視界に入ったら、トリガーはひきっぱなしで構わない。

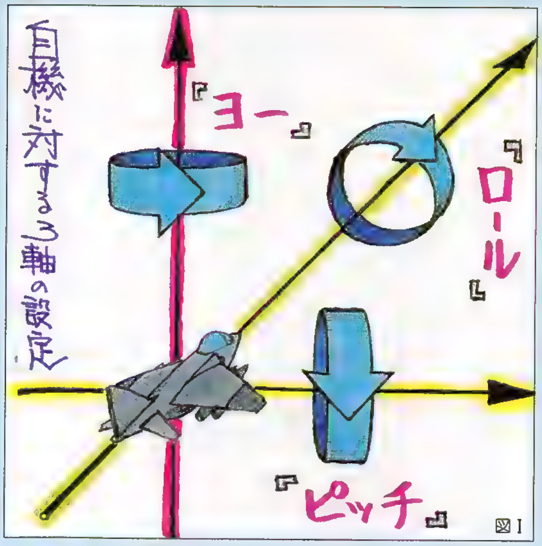


誘導ミサイルにおまかせ♡

疾風ホバー大作戦

実は攻撃よりも思い通りに動かすことのほうが大事。
まずは自分の動きを固めよう。

ド根性ホバリング教官　SC部隊長ぴぐ



図I

まずは図Iを見てほしい。機首の向いている方向、両主翼を結んだ方向、機体の背面方向をそれぞれX軸、Y軸、Z軸の正の向きとする。

X、Y、Z軸の周りの回転をそれぞれロール、ピッチ、ヨーといい、それらの性能がよいというのは回転が速いということである。同じホバー機であるハリアーとYAKを比べてみるとハリアーはロール、YAKはピッチの性能が優れている。

具体例を挙げてみると、水平から背面になるまでに要する時間はハリアーのほうが短く、水平飛行から垂直上昇(下降)の体勢に移るまではYAKのほうが速い。いったん旋回運動に入ったときもYAKのほうが機首を上げようとする力が大きいため旋回半径が小さくなるというわけだ。

ホバー開始

ここではホバーの性質を見ていこう。

スロットルを手前に引いてホバーをかけると、それまではX軸方向に加えられていた力（推力）がZ軸方向へと転換される。実際のゲーム画面を見てもノズルの向きが変わるのが分かるだろう。

水平飛行中にホバーをかけるとX軸方向に対する加速度が0となり、あらたにZ軸方向へ力が加わるため惰性で前に進みながら上昇していくことになる（つまり斜めに進むことになる)。

背面飛行からホバーをかければ前に進みながら下降し、側面飛行からなら前進しつつ横移動することになるというのが原則。

なぜ原則かというと、しばらくホバーをかけ続けると自動的(強制的)に水平状態に戻されるからだ。以後この現象を〝ホバー補正〟と呼ぶことにする。このホバー補正の具体的な利用法は次号で紹介しよう。

さてホバーをかけたときに忘れてはならないのがX軸方向への加速度が0になるということ（前進速度が0に近くなる)。


普段は前進に使う力を上昇する力に変えているのが一目で分かるね。

前号でも触れたように旋回半径を小さくするためには速度を小さくすればよい。その点ではホバーをかけることにより旋回半径はかなり小さくできる。しかしホバーをかけることで速度もかなり落ちてしまうため、向きを変えてから最高速にするまでにタイムロスが生じる。小回りの面で得した分だけスピードで損をするわけだ。

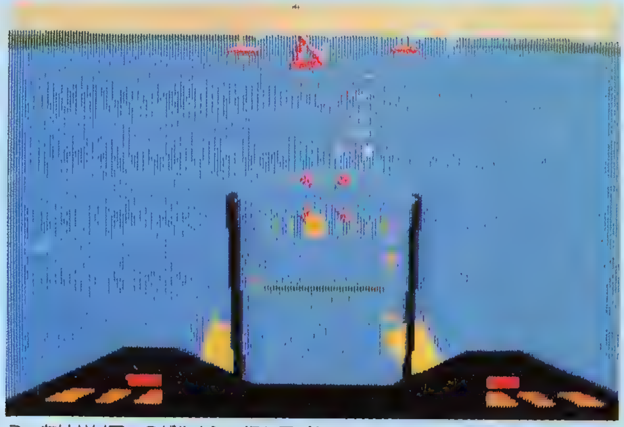
実際に旋回運動に入るときは小回りとスピードのどちらが必要なのかということを考えてホバー時間を変えよう。

[illegible]せ!!撃墜王

まずは武器の性質を知っておこう。

バルカンは超高速連射型。ゲーム中のバルカン音を聞いてみても違いは明らかだ。レシプロ機はパリパリパリ…と貧相な音を出しているが、ホバー機はダダダダ…と実に心地よい音でバルカンを撃つ。

話を戻そう。高速でバルカンを撃つと弾と弾の間隔が短くなるので当てやすい。その半面わずか約2・5秒でオーバーヒートしてしまうので、レシプロ機のように終始バルカン撃ちっぱなしというわけにはいかない。レーダーをたよりに敵機の位置を確認してバルカンを撃つタイミングを


こっちはハリアーのバルカン。切れ目がない。


これがフォッカーのバルカン。なんかスカスカしてる。

覚えよう。

次にミサイル。ホバー機のミサイルは誘導ミサイルであるが、誘導性をフル活用するにはそれなりの状況が必要である。

まずは誘導の原理を説明しよう。射出されたミサイルはある一定の距離だけ直進し(方向は自機のX軸方向)、そこで敵機の位置を確認して敵機のほうへ針路を変える。そしてまた一定の距離だけ直進して…を繰り返す。針路変更の際に向きを変えられる最大の角度は決まっており、あまり極端に向きが変わったりすることはない（90度ターンなんてことは不可能)。ちなみに他機種のミサイルもわずかながら誘導性を持っている。

それではミサイルを当てやすい、当てにくい状況を考えよう。

当てやすい状況として考えられるのが敵機の背後を取ったとき。きちんと真後ろから撃てば簡単に振り切られるものではない。

正面から対峙(ヘッドオン)したときもチャンスだ。あらかじめ敵機の動く方向を予測して早めに撃つ。なるべく遠くから撃ったほうがミサイルが方向転換できる回数が多くなるので広範囲をカバーできる。



図Ⅱ



ミサイルは当たらない。バルカンで撃墜だ。

逆に当てにくいのが写真のような位置関係になったとき。状況を説明すると背後を取られた敵機が旋回に入ったときだ。

ウィングウォーでは、ミサイルは敵機から30メートルの地点で爆発するようになっている。爆発したミサイルからは爆風がパッと広がり、ミサイルの向いていた方向へ爆風が進む。このときのミサイルと敵機との角度のズレが問題になってくる。

そこで図Ⅱを見てほしい。①で射出、②で追尾したミサイルが③の位置に来たとき(敵機から30メートルの位置に来たとき）に爆発する。爆風は③の瞬間のミサイルの方向に進んでいくが、敵機は④の位置へ移動しているため爆風の小さいホバー機のミサイルは当たらないのである。

運動の基本

実際の戦闘において自分が敵の背後を取って有利でいられる状況は非常に少ない。空戦で相手に勝つためには攻撃上手であるのはもちろん、逃げ上手でなければならない。

ここでは背後をとられたときの対処法を見ていこう。

レシプロに背後を取られた場合、ピッチ性能を利用する。つまり上か下に逃げればいいのである。ホバー機は自重が重く、重力の影響を受けやすいように設定されているので、ピッチに加えて重力も利用して下に（地面に向かって）逃げるのが最善の策だろう。ホバー機に背後を取られたときも基本は下に逃げることだ。

ヘリに背後をとられたら、まずは全速力で振り切ることを考えよう。さらにレバーを大きく8の字や円を描くようにしてバルカンをくらわないようにしつつ、バルカン&ミサイルの有効射程外へ飛び去るように。

実戦で役立つ戦術例

実際に役立つホバーならではの戦術を2つほど紹介しよう。

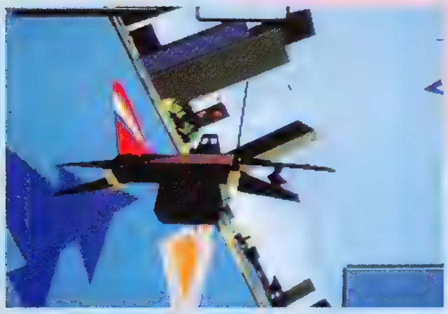
まずはヘッドオンから攻撃しつつ背後を取る方法。図Ⅲを見てほしい。まずヘッドオン状態になったら早めに機体を側面飛行の状態にし、敵機の横をすり抜けるような姿勢をとる。そのまますれ違う直前にホバーをかけて機首を下げる。そこから加速して敵機を追っていく。これが第1の戦法。

次に背後を取られた状態から一気に攻撃に入る方法。背後を取られたら地面に向かって急降下を開始する。地面が迫ったらロールしつつ一瞬だけ機首を下げる（レバーを斜め上に入れて)。次の瞬間にはホバーをかけながら機首を上げ(斜め下に入れて)、機首が上を向いた瞬間にミサイルを撃つ。レシプロ機に対して特に有効な戦法だ。

ここに挙げたのはあくまでも例なので、自分なりの動き方も考えてみてほしい。オレならこう動くぜ、というのがあればドンドン送ってきてほしい。

地面に向かっての垂直降下からロールして機首下げ（レバーは右上)。





実はホバー補正を使っているので体勢の立て直しが速い。機首が上を向き始めたらミサイル発射だ。



同一方向にロールしつつ機首を上げてレバーをかけるという動作を同時に行う（レバーは右下、スロットルはホバー)。

敵の攻撃の対処法を修得しよう

エキスパート対戦攻略

ヘリ機動講座

ヘリは、まず防御が先にきて、その後に攻撃がくる防御重視型。回避運動に重点を置いて練習だ。

アパッチ担当教官：KAL

ヘリの基本とは?

ホバー機が、相手を牽制し、誘い出し、罠にはめる「牽制攻撃→防御型」だとして、レシプロが攻撃、防御が一体となった「攻撃=防御」だとする。こうした見方でいくと、まず初めに相手の攻撃を回避してからでないときちんとした攻撃位置につけないヘリは、防御が先にくる「防御→攻撃型」だといえる。

ゲームセンターで見ていると、ミサイルの同時発射数にだまされて、敵機に向かって真正面から突っ込んでいく殺意むきだしのヘリをよく見かけるが、それは大きな間違い。

どうあがいても、最初の立ち会いでは有利な位置にはつけない（五分ではある）ので、とりあえずすれ違うまでは回避運動に専念する。そして、通りすぎていった敵機の背後に素早く回り込み、確実にダメージをあたえ、そして再びヘッドオン状態に入る…。

したがって、ヘリの基本は、まず最初に必要になる「防御」であるということができる。

ヘリマスターを目指す人は、回避運動など、防御から練習をしていこう。



写真①。これぞ秘技、ナイアガラの滝！説明は②へ。

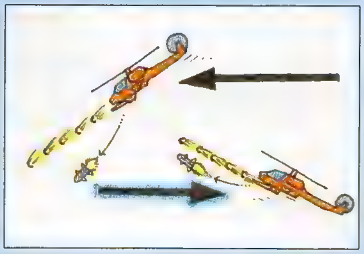
機体の向きそして高度

本題に入るまえに、基礎中の基礎を再確認しておこう。

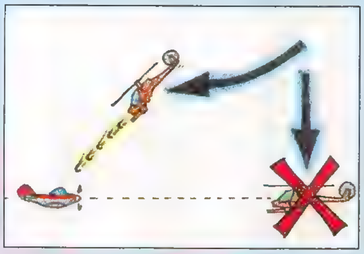
ヘリは、加速し前進すると、性質上斜め下を向く。逆に、減速し後退すると、斜め上を向くようになっている。

これには様々な問題点がついてまわるのだが、ここでは代表的なものだけ挙げておく。

まず敵機と相対している状態。この時敵機が自機よりも下方向（地上付近など）にいる場合、こちらがその敵機に向けてミサイルまたはバルカンを当てるには、スロットルダウンで下降し、敵機と同じ高度にいくか、もしくは前進して機首を下に向け、ある程度まで下降する必要がある。



これの問題点は、相手に高度を合わせて下降した場合、相手の攻撃に対する逃げ場が1つしかない点。



地上付近まで下降した時に前進または後退していると、機体の向きの関係で敵機までミサイル、バルカンが届かなくなる。これを防ぐためには加減速なしで下降する必要があるのだが、バックしていない、左右方向にもベクトルが加わっていないとなると、レバー操作による前後左右への逃げ場は全く期待できない。ヘリは加減速が遅いからだ。

となると、どの方向へも加減速なしで下降してきた場合、唯一の逃げ道はスロットルによる上昇。

具体的にこの状況でされて困るのは、ミサイルを撃たれて、それを避けるためにスロットルで上昇したところへ、下から腹へバルカンを叩きこまれること。ただし相手もこちらの攻撃を回避しなければならないので、一方的に追いこまれることはあまりない。

もう一つの状況、前進して機首を下に向けている場合はどうだろうか。

この場合には、短い時間で敵機とすれ違うため、こちらの読みと旋回が的中した場合、少ないリスクで攻撃に転ずることができる。

ただし、すれ違いざまに、下から腹へバルカンを数発当てられる可能性が非常に高い。また機動性のいいフォッカー、ホバー機が相手の場合には、アッパーカットで大ダメージを受ける危険性もある。さらに一度下方をとられると、下（地上付近）にいる敵機を追い出し、こちらも下へ下がるまでにかなりの時間と苦労を要することになるのだ。

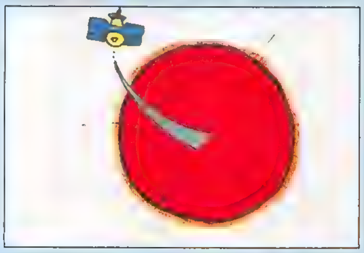
今挙げた1つの例に対する2つの対応策。片方は手堅く、常に攻撃のチャンスがあるが、逃げ場が少なく、ダメージはまぬがれない。もう片方は、うまくいけばすぐに背後をとって攻撃、大ダメージをあたえられる可能性があるが、読みがはずれると、逆に相手にいい位置をあたえてしまうことになり、しばらく（位置的に回復するまで）何をされるかわからないといったバクチ的な戦法。どちらを選択するかはプレイヤーの判断力次第だが、〝受け身から入る〟ヘリは、常にこのような二択、三択との戦いとなる。

次からは図を使って代表的な状況例を挙げていくが、ほとんどすべてが相手との読み合いによって無限に選択肢がひろがっていく、ということを覚えておいてくれ。

アプローチ〜突入にどう対処するか

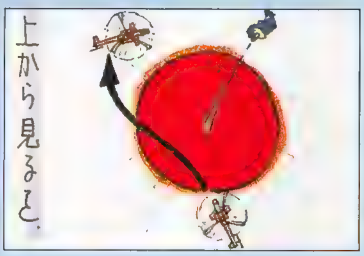
敵機との初めの遭遇は、ヘリにとって最も緊張する瞬間だ。

ここで最も警戒してほしいのは、フォッカーの巨大ミサイル。これの爆風は異常に大きく、ホーミングミサイルと同じ気分で上下に動いてよけようとすると、爆風の端に当たってしまう。なかでも特に注意したいのは、相手が上空から自機の頭上へ撃ち降ろしてきた時。



この時は、下へ下がるスペースがなく、かといって上へ上昇しても回避は間にあわない。当然相手は加速をつけて射出してきているはずなので、バックでは爆風に追いつかれてしまう。

これの対策として最も有効と思われるのは、敵機に対して斜めに進行方向をとり、ミサイルを横方向に眺めて前斜





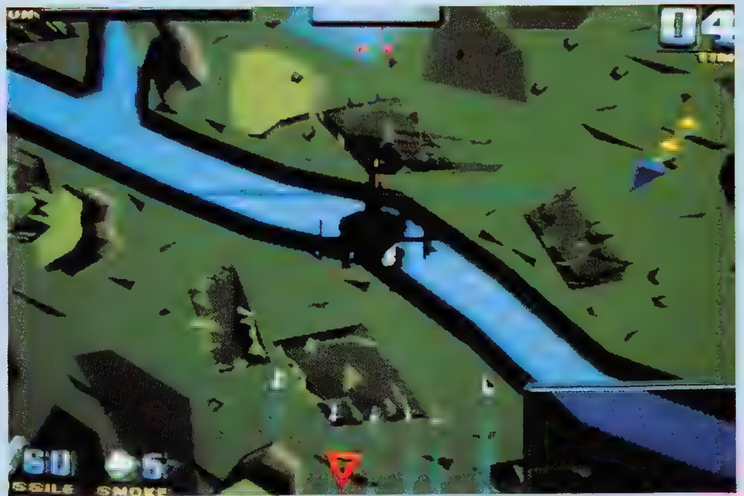
め下へ移動、すぐに機首を敵機方向へ向けて、惰性を残したまま横へ抜けてしまう戦法。

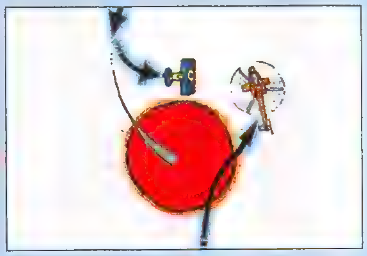
敵機の侵入方向、角度に対して正しく切り込む必要があるが、バックしたり正面から突っ込んでみすみすやられるよりは確実性の高い戦法といえる。

これは特にフォッカー戦に限ったことではなく、レシプロ全般と戦うときに有効だ。

では、相手がこちらの出方を冷静に見て、中央から地上付近にかけての低高度でミサイルを撃ってきた場合はどうするか。

この場合も、やはり横方向へ抜けるのがいい。単純にスロットルで上へ抜けよう、などとすると、アッパーカットのいい的なのでこれだけは避けたい。

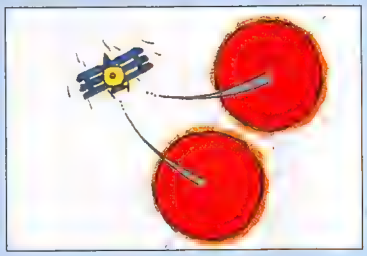

写真②。本文ではまるで説明してないが、要協力なので（笑）。



なお、ムスタング、ライトニングのミサイルは縦(横)に並んでいるので、敵機がどういう状態で射出してきたかで、どっちへ逃げるか判断しよう。

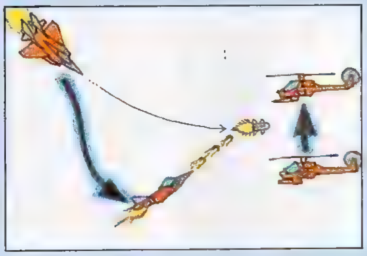
横に並べてきたらスロットルで、ロール中に撃ってきたらほとんど縦に並べてくると思って横へ抜けるのだ。

ホバー機が相手の場合には、自機の高度が非常に重要になる。

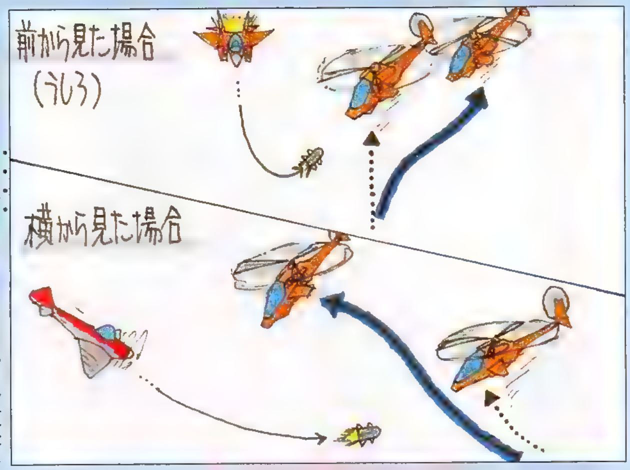


ホバーのホーミングミサイルはスロットルの上下だけで回避可能だが、経験を積んだホバー使いになると、ミサイルをおとりに使って上か下どちらかにヘリを移動させ、その逃げた所へバルカンの高速射撃を置きにくる（狙い撃ちにくる）。

またこれがひどくなると、ホバー機が上からミサイルを撃ち降ろしてきたのに対しこちらが上昇でかわしたあと、ホバー機はすぐに下へ移動、ヘリの真下へもぐり込んでバルカンとミサイルの一斉射撃をしてくるようになる。



似たような説明をレシプロ機のところでもしたが、やはりこの場合も、スロットルだけに頼らず、レバー操作で前斜め→横方向へ移動し、脇から敵機の後ろへ回り込むよう心がけよう。



上から撃ち下ろしてきた場合と下から撃ち上げてきた場合とで逃げる方向(上か下か)は逆になるぞ（下から来たら斜め上前方へ、上から来たら斜め下前方へ）。

やりすごしたあと いかに素早く 旋回するか

では、うまく敵機をやりすごしたあと、どうすれば後ろにいる敵機をマーカーに捕らえることができるだろうか。

代表的な回頭のしかたを3つ挙げてみたので、参考にしてほしい。

素早く振り向けば、それだけ確実にバルカンとミサイルを狙って当てられる。ヘリ最大の攻撃チャンスなので、この回頭操作は練習に練習を積んでおこう。

一応図10の説明をしておくと、Aが、すれ違いざまに旋回を開始し、直後にヘリの背後から攻撃を加えよう、という相手に対する逃げ重視の回頭法。大きく回って敵機の横から斜めうしろへ移動する。

Bは、こちらがAのように旋回運動するのを先読みし、ほとんど頭上で旋回している相手に対する戦法。ただバックしていくだけだ。この動きをしてくる相手は、2次元レーダーを見ていればすぐに分かるので、落ちついて対処だ。

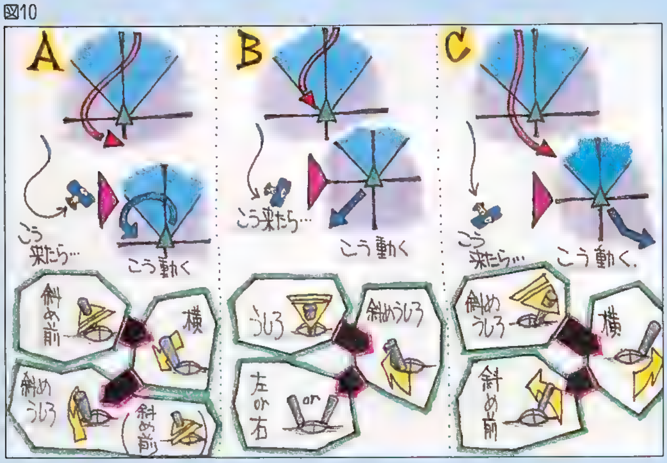
Cは全速力で抜けていこうとする相手に対する回頭法。

すれ違ったあとは、2次元レーダー“のみ”を凝視し、どういった回頭をするか素早く判断しよう。

とにかく矢印がこちらを向かないように動けばいいので、画面など見ず、2次元レーダーと高度確認のために3次元レーダーをちらっと見るような感じで、レバーをグリグリ動かしていこう。

余裕があれば、次回はレーダーの詳しい見方とヘリ独特の攻撃法を解説したい。では。

図10



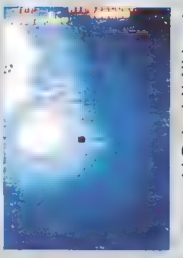
練習コース 雷電DX

レーダー破壊率100%の謎、全解明!!
狙え!秘密の金色レーダー。

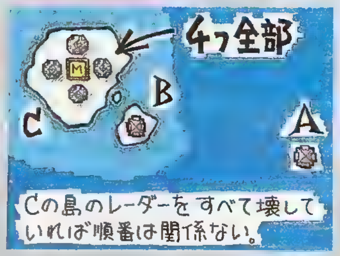
担当：ZER-K・M

大公開!これがレーダーの出現条件だ

①左の海に注目せよ!
まずスタート直後の中央辺りにかくしレーダーがある島があるが、実は少し左側の海の中にももう一つかくしレーダーが存在するのだ。


こんな所にレーダーが!

図ア



練習コース、レーダー破壊率の謎を追え!

雷電DXの地上の一定の場所にある、灰色のドットに触れると出るかくしレーダー。
とりあえず練習コースをクリアしてクリアまでのすべてのかくしレーダーを破壊したのにもかかわらず、クリアした時の破壊率の数値は20%前後の人が多いはず。
「すべて出したのに何で?」と、思う人も多いだろう。
実はこれには大きな謎が秘められていたのだ。

100%の鍵は金色のかくしレーダー!?

レーダー破壊率を上げるためには実はプレイ中にある条件を満たさなければ出ないもう一種類のかくしレーダーが存在するのだ。
色は赤・銀・金の3つで金色が最も点数が高く、パーセンテージも高くなる。
そこで破壊率や点数が上がらず、悩んでいる読者のために編集部が金色レーダーの出現条件を公開しよう。

それを図アの順で壊して、左側の島のアイテムがあった場所に数秒間止まっていると何と20万点の金色レーダーが出現するではないか!
レーダーには耐久力があるので、この前に取るアイテムは赤とMにしよう。ちなみに壊す順番を間違えると別の色のレーダーになるので注意。

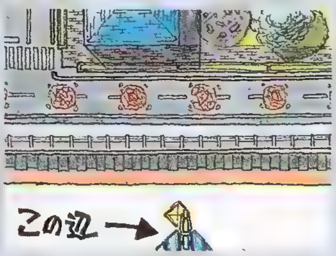
②レーダーを3つ出したら出るまで撃つな!
前半の中間辺りで横に3つ並んでかくしレーダーがある場所があるが、なるべく素早く三つのかくしレーダーを出現させておき、さらに写真の位置で何も撃たずに止まっていると、金色レーダーが出てくる。ここでは3つのかくしレーダーを出す順番は関係ない。しかし、止まっている時にうっかり撃ってしまったら別の色のレーダーに…。


金色レーダーが出るまで何も撃つな!!

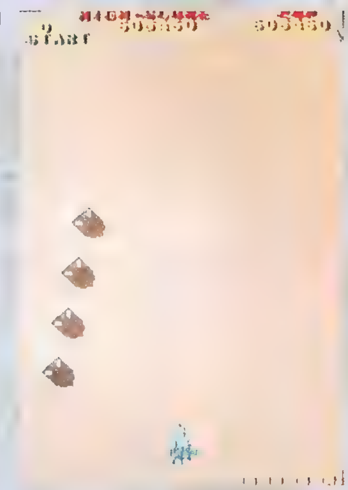
③左側の中ボスを先に破壊せよ!
前半ラストに出てくる中ボス級の2台の戦車。これが3つ目の金色レーダーの出現条件の鍵を握っている。
まず、初めに右の戦車が現れたら、速攻でパーツを一段階はがし、さらに攻撃してあと少しの攻撃で倒せる状態にしておく。
そうしたらその直後に出てくる2つのかくしレーダーを右側の残した戦車の弾をよけながら破壊しよう。
そして右側の戦車の攻撃をよけながら倒さず残しておいて、左側の戦車が現れたら、先に左側の戦車を倒し、それから残しておいた右側の戦車を倒そう。そうすると、画面左寄りに通常のかくしレーダーのドットが出現して触れると右斜め上に4つ出現する。あとは図イの場所で止まっていれば出現する。


途中に出てくるザコ戦車に要注意。

図イ



ここで注意したいのは、右のほうを倒すときは**絶対にボンバーを使ってはいけない**ということだ。そうしないと4つのかくしレーダーのドットが出ないぞ(遅すぎても×)。
ちなみに、左、右の順で戦車を速攻で倒すとタテに4つかくしレーダーが現れて赤いレーダーが現れる。


右斜めに出現すればOK。

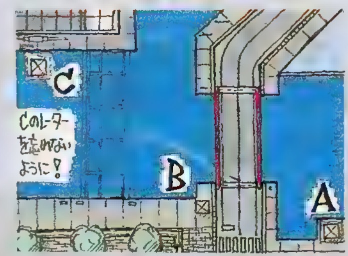

左右、逆に倒すとタテにかくしレーダーが出現する。


赤いレーダーの場合は出現位置が違う。

④先にザコを処理して確実に3つ破壊せよ

ステージ中盤の海にも4つ目の金色レーダーがかくされていて、図ウの順番でかくし

図ウ



レーダーを破壊した後、写真の場所で待っていれば出現する。

この辺りになるとザコ戦車などがうるさいので、先に処理をしてからかくしレーダーを破壊しよう。


この場所に来た時にうっかりレーダーにショットを当てないように！

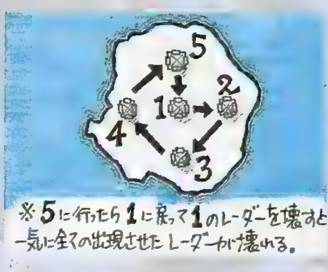

ここで止まっていれば大丈夫。

⑤かくしレーダーに触れる順番が最高得点の金色レーダーの出現を決める！

コース後半に差しかかる前に右側のほうに5つのかくしレーダーがある島がある。

すでに気づいている人もいるだろうが、実はデモで赤色レーダーを出してる場所（円筒形の砲台に囲まれている場所）があるのだが、その場所を金色にするには何と、この5つのかくしレーダーを図エの順で触れてから破壊しなければいけないのだ。

図エ



しかし1回でも手順を間違えて他のかくしレーダーに触れてしまうと二度とやり直しがきかないので、ここは慎重なレバーワークが必要とされる。しかも、島には戦車が2台いるのでこれもうまく倒してから図の通りの手順を行おう。

あと、ここで自機の装備がホーミングだと、かくしレーダーにホーミングが当たってしまって自機が間違って触れたことと同じ結果になってしまうことがあるので、サブウエポンはホーミングではなくニュークリアにしておこう(当然ショットは赤)。


なんとここの金色レーダーだけは80万点！

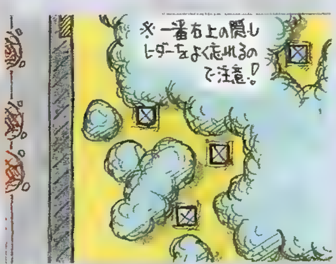
⑥森林の中のすべてのかくしレーダーを破壊せよ！

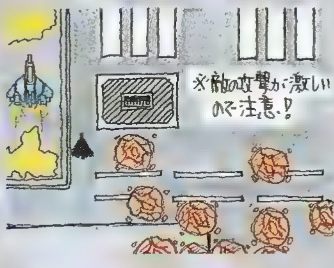
練習コース後半のボス手前の右側の森林に図オの通りにかくしレーダーが4つある。

それらをすべて破壊し、図カの位置で止まっていると最後の金色レーダーが現れる。

しかし、この辺りは敵の攻撃が激しいので、レーダーを出現させる時はボンバーを使ったほうが安全だぞ。

図オ






こ、これが練習コース!?

これで、この先にある通常のかくしレーダーを出せばレーダー破壊率は100％になっているはずである。

しかし世の中はそんなに甘くはない。

実は金色レーダーを出せば出すほど、敵の攻撃ランクは上がり、普通にプレイしている時では出て来ない強力な敵がうようよ押し寄せてプレイヤーの行く手を阻むのである。

次号で攻略開始、君も100％を目指せ！

というわけで、次号は金色レーダーをすべて出して練習コースクリアできるようなパターンを公開するぞ。

「練習なんてカンタンさ」なんて思っているそこの君、初級を挑戦する前にぜひ、次号の攻略を読んで挑戦してもらいたい。ほかにもまだまだかくしボーナスが存在するので、次号を読めばきっと、練習コースの奥の深さがわかるはずだ。

では、次号に乞うご期待—

今回から上級コース攻略スタート！

雷電DX 上級（エキスパート）

自機は青プレイヤー&拡散ボンバー

まず攻略スタートの前に。ディーエックスでは1P側と2P側で自機の速さが違う。攻略では、機動性の高い2P側でスタートする。

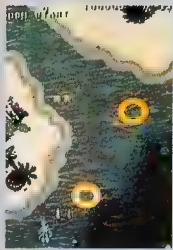
なお、スタート時に持つボンバーは、拡散のほう（黄色）を使う。この方法は、コースセレクト時の画面上部のDとXの間のイナズマが黄色のときにスタートボタンを押せばいい。

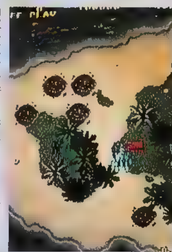
装備は、特に表記するまでバルカン（赤）とニュークリアミサイル（M）を取り続けよう。

LEVEL・1

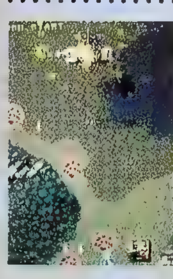
まず、このステージではディーエックスならではの2P側の動きに慣れよう。特に、2P側の縦移動が遅い。この分は斜めの動きが素早いので、これでカバーしよう。

道中、左側にフェアリーのいる木があるので撃ちこんで回収しよう。


この小島は、ザコ戦車が2台隠れている。


勲章は、真っ黒になって一瞬光る。このときとれば3000点加算。


旧雷電Ⅱ1面地帯は、右や右下からザコ戦車が出てくる腹撃ちで倒せ。


アイテムキャリヤーが見えて、その左に戦車が来たら下から出現するザコ戦車を腹撃ち。


ディーエックスのフェアリーはここにいる。

BOSS LEVEL・1

1号機に密着して撃ちこんでいると、右の建物から戦車が出てくる。この弾は一回斜め移動で避けて、すぐに撃ちこみに戻ろう。バルカン&ミサイルをノーミスで取っていれば、重なったまま砲頭に撃ちこんでいれば、砲頭回転前に破壊できる。


ボス1号機を撃ちこみに行く前に下からくる戦車を倒す。


撃ちこんでいる最中に右から突然ザコ戦車が。左斜め下に回避。


2号機を撃ち込む前に右からまたもザコ戦車が。当然先に破壊。


ザコ戦車を倒したら撃ちこみにいく。時間にすると短いが、ここでの撃ちこみ量が大切。


〈写真⑩〉この角度が最もよけやすい。

2号機は、主砲の回転回数が多いので、重なるのは少し危険。なるべく撃ちこんだら、主砲の弾を最低一回は避けることになる。このときは、〈写真⑩〉の角度で撃たせれば、楽に避けられる。弾避けは、主砲と副砲の間がいい。

余談になるが、クリア後各ステージとも、ボーナス表示される位置にピタリと合わせることができるとボーナスが入るぞ。


面クリア時にXとY軸を合わせるとボーナスが。ちなみに1面はここ（下の家の煙突のライン）。

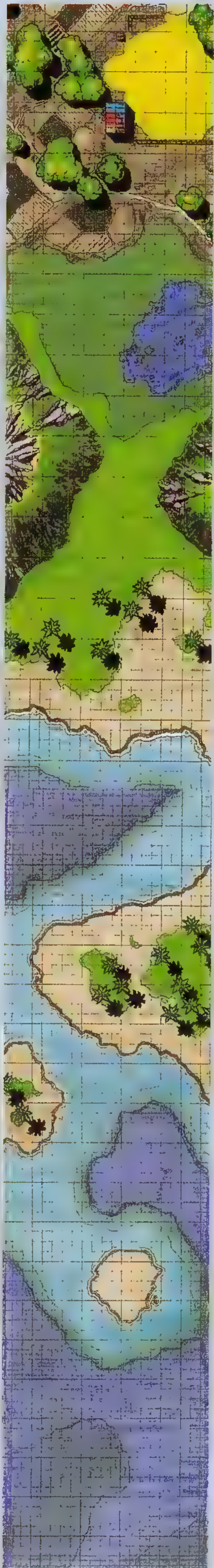
LEVEL・2

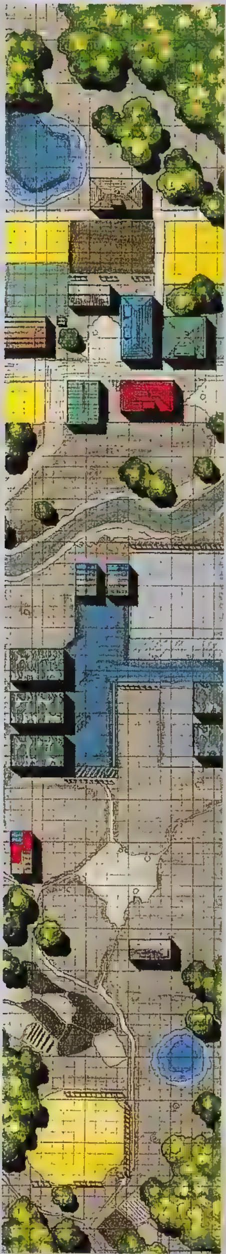
ここから本格的に戦車の位置をマップを参考に覚えよう。

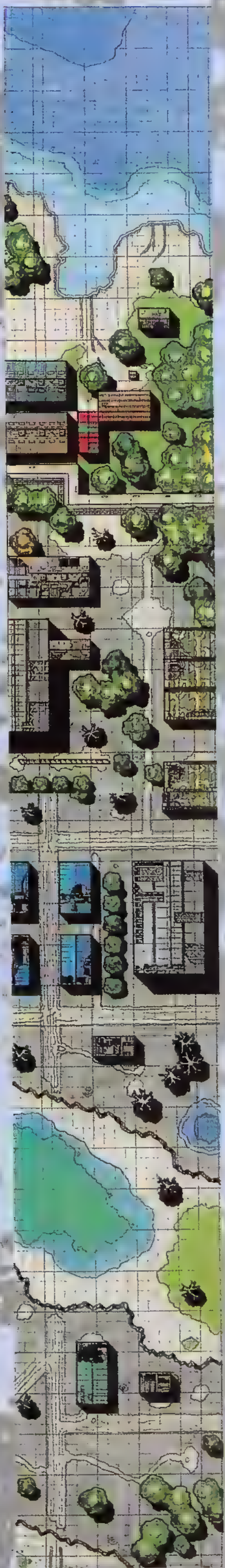
問題は中ボス2隻。ここは雷電Ⅱのときと同じ方法は使えない。

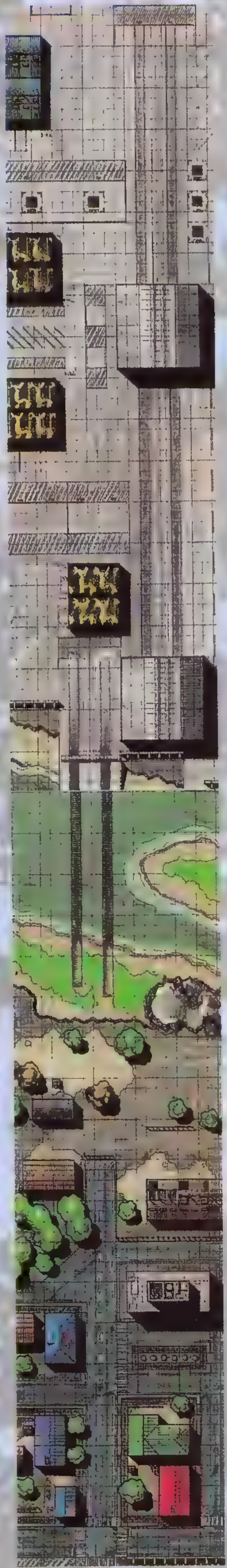
初めは、中央の弾発射口に重なって撃ちこむ。このとき、中央の発射口（6発ある）が開くので、これが見えたらすぐ画面下へ逃げる。本体へはMでダメージを与えるつもりで攻撃しよう。

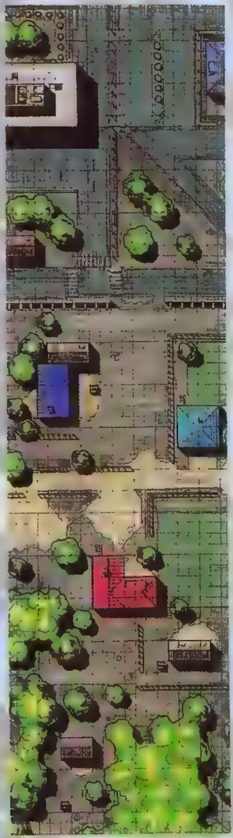
2隻目は、連射装置がついているなら、雷電Ⅱのときと同じパターンが使える。ないなら1隻目と同じ方法で。た













この斜めの車道からザコが。

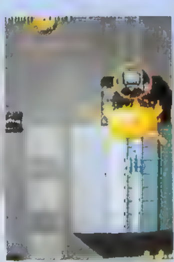


このステージの嫌なザコ戦車は8割方右からくる。

だしこの場合、一度中ボスが格納庫に入る。
ちなみに、一回でも武器を色チェンジしてしまうと、ボスまでに最強装備にはならないぞ。



中ボス本体の副砲が開いたら下に逃げる。



中ボス2台目。一度逃がすと一回車庫に入ってしまう。このときは真右のザコ戦車に注意!!

BOSS LEVEL-2

基本的に雷電IIと同じ。ただ、浮遊機雷が左右から来る。こいつは、広がる前なら無害だが、開いて回転し始めると、破壊時、5方向に分裂弾を撃ってくる。



ここまでベコボコにしたら、少し撃ちこみは控える。





中央の回転砲台が開いたらこの弾がくるので下によける。



回転砲台が2回撃ち終えたらまた撃ちこめば、ハイ、ドカーン。

このボスには撃ちこみ方が大切で、装甲が最もベコボコになった状態で止めておき(ショットは、ボンボンボン、と押す感じで)、ボスが最も接近したときに再度連射再開。第2段階になったら、高速バラまき弾を最下段で避け、2連囲み砲台が出てきたら急いで上へ行って撃ちこめば、弾に囲まれる前に倒せる。
もし、遅れたと思ったら囲まれる前に拡散ボンバーで弾消ししつつ、撃ちこんで破壊できる。

大空へ飛び立とう!

今回は、プレイヤーのライバルとなる3悪人の紹介と、各主人公たちのウェポンを徹底紹介だ。

GUNBIRD
ガンバード

担当：KAL

©1994 彩京



盗賊団"トランプ"の3悪人だ。いったい何者なんだ!?

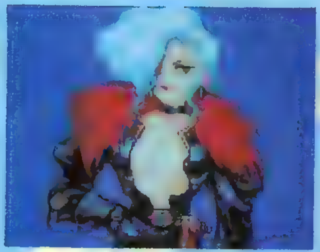
紹介第2回になる今回は、主人公たちのライバルとなる3悪人を紹介しよう。
ひと癖ありそうなやつばかりだぞ。

ルージュ イギリス出身 26歳

大企業バクスター社の若き女社長にして、人一倍の美貌と野望の持ち主。

"鉄道王"であった亡き父の跡を継ぎ、数年で社を大きく発展させるが、副業として社の優秀（?）な人材をもちいて"トランプ"なる盗賊団を結成し、自らその首領として暗躍している。

今回の魔鏡騒ぎをいち早く察知し、全力で奔走するが…。天性のドジ体質。


ドジ体質とは…。このテの冒険モノにはかかせない役どころね。

エース ドイツ出身 25歳

バクスター社開発部主任。天才的な頭脳と破壊的性格の持ち主。

人類最古のパンクスで、"トランプ"のメカニックを担当。各種"冒険兵器"の設計者でもある。

実は学生時代、アッシュと同じ研究室に在籍しており、未だに彼をライバル視している。

見た目通りキレやすい性格。



専用マシンに乗って登場のエース。はたしてどんな攻撃が?


アッシュとどのように関わってくるのかな?

クロード フランス出身 34歳

バクスター社の第一工場長。叩き上げのベテランで、2mを超える巨体と怪力の持ち主。情にもろく部下の信頼も厚いが、一説には脳みそまで筋肉でできているともいわれる。

"トランプ"ではパイロット担当。また格闘技の達人でもあり、10種類もの必殺技を持つらしい。

得意技は「天空つむじ風」。


叩き上げのクロード。私は叩き上げは好きだ。

ゲーム本編のおさらい

さて、トランプ3人衆の紹介を終えたところで、ゲームそのものがどういうものであったのか、そのおさらいをしよう。

画面は縦スクロールで、自機を8方向レバーとショットボタン、ボンバーボタンで操作する。

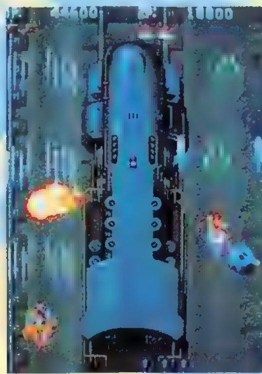
ショットボタンは、一定時間押し続けてから離すと、各

大攻略指令発動!
あとはまかせろ大進撃

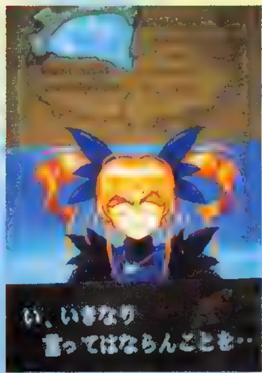
キャラごとに違った"特殊攻撃"を繰り出すことができる。
パワーUPは、アイテムを取ることで4段階にUP。またパワーUPによりサブウェポンを自動装備する。
また、2人同時プレイ、途中参加ももちろんOK!
2人同時プレイ時のエンディングは、組み合わせによって様々に変化する。またこのガンバードでは、1人プレイ時でもゲーム進行の仕方によって異なるエンディングを見ることができるぞ。
他にもまだまだ魅力はあるが、今回は自機のパワーUPを徹底的に紹介しようと思う。ガンバードたちが一体どんなウェポンを使うのか、とくと見てくれ!



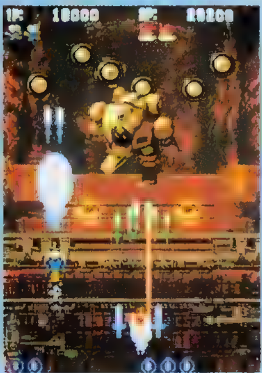
ロシアの最強ロボ、バルナスのサブウェポンはレーザーだ。



鉄（左下）のショットは、パワーUPで幅広くなる。



キャラクターどうしの会話も楽しいものばかり。一体何を言われたのかな?



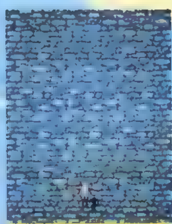
このグラフィック、カッコいいなあ。立体感あるね。

アッシュ

サブウェポン
"SF怪光線"
自作の光線銃"X-1"から発射されるあやしい光線。パワーUPすることで横に広がるようになる。
アッシュは前方への弾幕が厚く、集中攻撃力はありそうだ。
しかし"SF~"とは、原理をたずねてはいけないようなネーミングだ。

特殊攻撃
"波動弾"
背中のロケットパックの波動力を圧縮し、前方に発射する高エネルギー弾。

ボム
"超化学爆弾"
自らの理論から完成させたコンパクトサイズの核融合爆弾。核爆弾とは…危なすぎる。

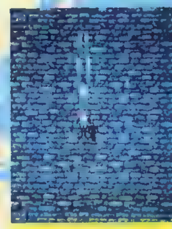


ボム①



ボム②

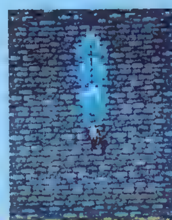




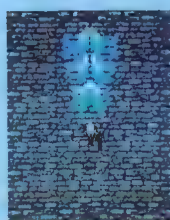
パワー1段階目



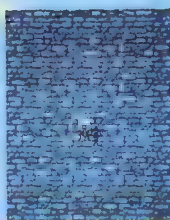
パワー2段階目



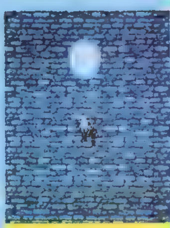
パワー3段階目



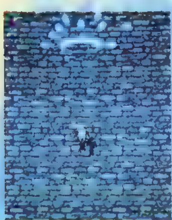
パワー4段階目



特殊攻撃溜め完了



特殊攻撃"波動弾①"



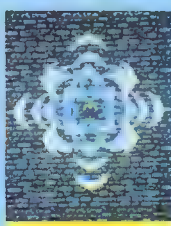
"波動弾②"当たると弾ける

マリオン

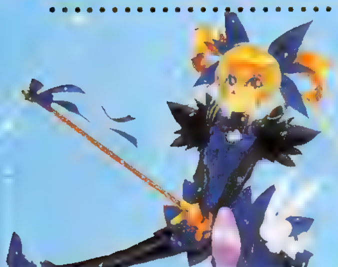
サブウェポン
"シューティングスター"
角砂糖を核にして周囲の気流を加速、発熱させる魔法力による流れ星。
ホーミング弾なので、初心者におススメだ。
またマリオンのショットは拡散型なのでシューティングスターと共に広範囲をカバーしてくれそうだ。

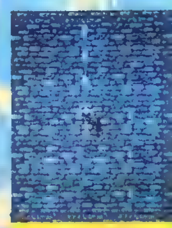
特殊攻撃
"ファイヤーラビット"
お供のうさぎ「ポムポム」に魔法力を充填し、敵に撃ち込む荒ワザだ。飛んでいったあと、ポムポムは根性でしばらくその場に残るぞ。

ボム
"ウインドシェイバー"
周囲に無数の"かまいたち"を発生させる風の術法。
自機の周囲を完全にカバーしているので、緊急回避にはもってこいだ。

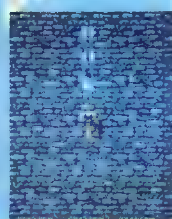


ボム①

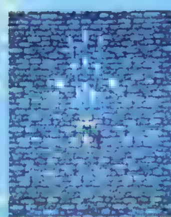




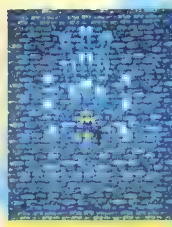
パワー1段階目



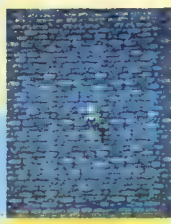
パワー2段階目



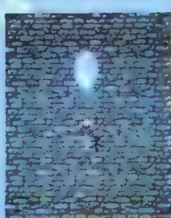
パワー3段階目



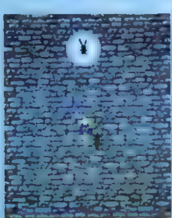
パワー4段階目



特殊攻撃溜め完了



特殊攻撃"ファイヤーラビット①"



"ファイヤーラビット②"

バルナス

サブウェポン

〝バルナスレーザー〟

ロシア科学アカデミー光学兵器開発室の最高傑作。

攻撃力はあまりない。また、この手の兵器の宿命で、〝撃ち込み〟には向かない。

特許出願中らしい。

特殊攻撃

〝ロケットパンチ〟

ロシア科学アカデミーロケットパンチ開発室の最高傑作。

腕を伸ばして敵をつかんだあと、放電する。全キャラ中最高の威力を持っている。

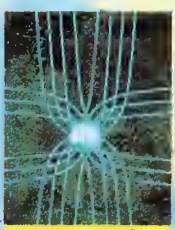
これまた特許出願中。

ボム

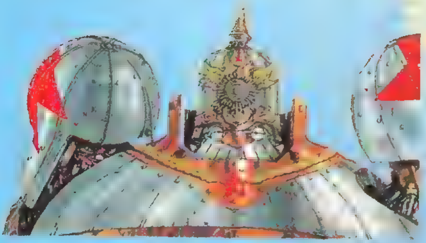
〝バルナスバスター〟

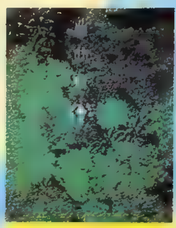
ロシア科学アカデミー光学兵器開発室の超最高傑作。

画面中の敵を殲滅可能だが、やはり集中攻撃力は期待できない。

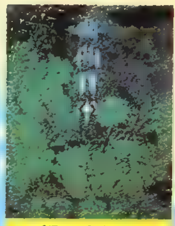


ボム①





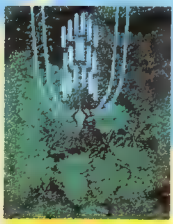
パワー1段階目



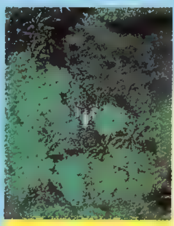
パワー2段階目



パワー3段階目



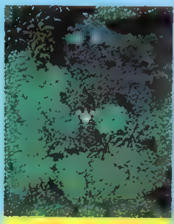
パワー4段階目



特殊攻撃溜め完了



特殊攻撃〝ロケットパンチ①〟



〝ロケットパンチ②〟

ヤンニャン

サブウェポン

〝霊蒼剣〟

仙術により発生させた霊体エネルギーの剣。

自機の左右を幅広くカバー。

特殊攻撃

〝如意棒地獄突き〟

伸縮自在の如意棒による強力な地獄突き。突いたら地獄。

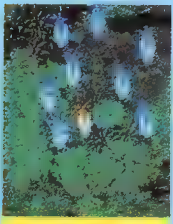
この特殊攻撃は敵弾を消すことができるので、ヤンニャンは他の主人公とは違ったおもしろいプレイができそうだ。

サブウェポンの霊蒼剣が前方へ直進するので、「溜めてボタンを離して、溜めてボタンを離して……」で、撃って弾を消して、撃って弾を消して……というふうにできそう。

ボム

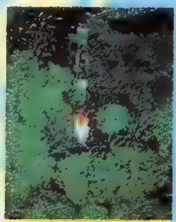
〝分身突撃隊〟

体毛から変身した自らの分身による集団攻撃。分身は一旦画面下に並んでから直進するので、画面全体をカバー。

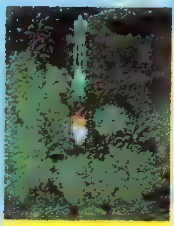


ボム①

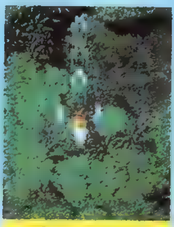




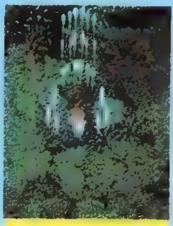
パワー1段階目



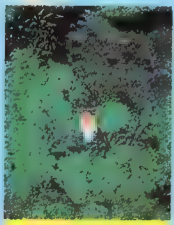
パワー2段階目



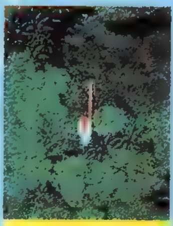
パワー3段階目



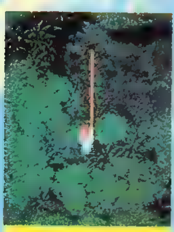
パワー4段階目



特殊攻撃溜め完了



特殊攻撃〝如意棒地獄突き①〟



〝如意棒地獄突き②〟

鉄

サブウェポン

〝爆竹ロケット〟

人力ヘリ搭載の火薬をつめた爆竹ロケットを発射する。

破壊力があるうえに、パワーUPすると連射数も増え、前方への攻撃力は尋常でなくなる。

特殊攻撃

〝ドラゴンロケット乱れ撃ち〟

花火で複数のロケットに点火するという危険な技。

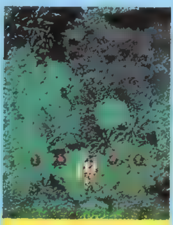
鉄はとにかく前方への攻撃が強力。子供はマネしないように。

ボム

〝大江戸大火災〟

火薬の大樽を4つ投下し、すべてを焼きつくす和製ナパーム。

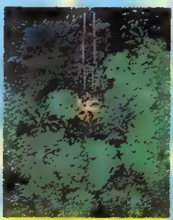
投下型だが、炎は敵弾を消してくれるうえに、横幅が広いので強力だ。



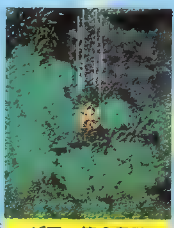
ボム①



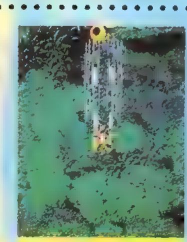
ボム②



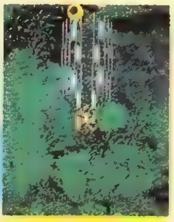
パワー第1段階



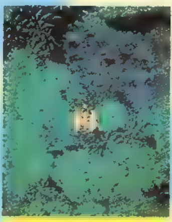
パワー第2段階



パワー第3段階



パワー第4段階



特殊攻撃溜め完了



特殊攻撃〝ドラゴンロケット乱れ撃ち〟





シューティング
新次元
我、最強ナリ。
我が、ロシアの科学力は
世界一ナリ！(^o^)
どんな願いでもかなうという
伝説の魔鏡を追い求め
5人の冒険者たちが飛び立つ!!
GUNBIRD
ガンバード
TM
この秋、いよいよ冒険開始!!
キャラクターデザイン
前作「戦国エース」より引き続き
中村博文
アニメーションは協力
「ガルフォース」「バブルガムクライシス」の
アートミック
彩京
AMUSEMENT WORKS
PSIKYO
ⓒ1994 PSIKYO

ついに彼女たちに会えるぞ!!

スーパーリアル麻雀 〜P.V〜





あのスーパーリアルマージャンシリーズ第5弾。今回は動きまくるぞ。

担当：アナーキャー松井

全国数千の青少年が、その発売を神社仏閣に願いまくったかと思われるスーパーリアル麻雀PV。そのかいあって、ついに発売が決定した。

今回の総作画枚数はなんと1000枚！かなり高水準ビュチフォーなアニメーションに仕上がっているのだ。

戦いのステージは彼女たちのお・部・屋。三人それぞれの個性あふれるお部屋で対戦できるなんてもう考えただけでなんちゅーかあれな感じだ。

今回は脱衣シーンも凝っていて、脱ぐたびに部屋のなかを移動。ある時は窓をバックに、またある時はベッドの上でと、その時々の演出も楽しめるって寸法だ。対戦する順番は、遠野みづきちゃん、藤原綾ちゃん、早坂晶ちゃんの順。脱ぐ枚数も、4枚、5枚、6枚とだんだん増えて行く。つまり晶ちゃんが一番の寒がりという訳だ。え？違うの？

戦いの内容はただひたすらに麻雀。コマンド入力もなければ、隠し必殺技もありゃしない。麻雀のルールさえ知っていればみんなニッコリOKだ。ま、逆に言うと麻雀を知らないとお話にならんわけで、そんな君は今からレッツスタディー マージャンだ！（含オレ）。

ものがたり

遠野みづき、藤原綾、早坂晶の3人は私立『月浪学園』の2年生。まったく個性の違うこの3人に共通の部分は、麻雀が大好きっていうこと。高校に入学した年に3人で麻雀同好会を結成。もちろん、この人数では学園側には認めてもらえません。

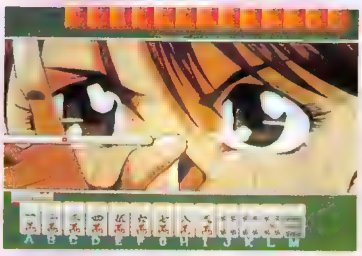
そこで、この春から2年生になったことだし、非公式麻雀同好会を正式な部として認めてもらおうと、活動を始めました。何度か職員室にはアタックしましたが、効果なし……。

やっぱり基本的なところから固めていかないとダメかな？この日から彼女たちの部員増員作戦が始まります。入部の資格は麻雀の腕前で3人をギャフンと言わせること。

その新人部員候補がモニターの前のア・ナ・ター

もちろん、麻雀同好会には部屋なんかありません。それぞれの女の子の家に招かれて、さあ、腕だめしー





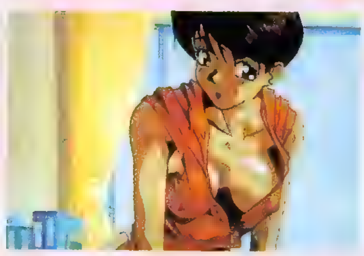
まず一人目はこの子。ボーイッシュな遠野みづきちゃん。



まず最初はこの服装からだ。

遠野みづき

MIZUKI TOHNO
6月27日生（かに座）　A型
身長　164
B.88　W.58　H.87

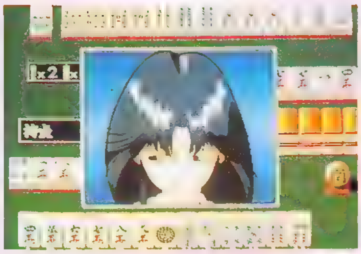


ここは彼女の部屋の中。やっとここまで来たぞ。



藤原 綾

AYA FUJIWARA
1月9日生（やぎ座）AB型
身長　169
B.79　W.56　H.85



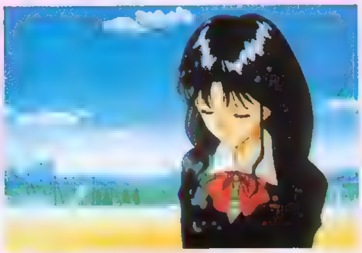
で、いざ勝負。



なんちゅーか、こう、大人の魅力ってヤツっすかね。鼻息倍増。



まずは、玄関でのお出むかえから。

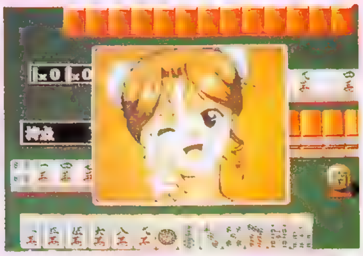


たたずむ藤原綾ちゃん。実はかなり好みです。



早坂 晶

AKIRA HAYASAKA
10月12日（てんびん座）O型
身長　152
B.89　W.57　H.88



で、ラスボス（?）早坂晶ちゃん登場！



彼女も玄関でお出むかえしてくれる。涙。

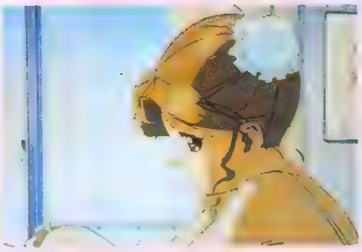
アニメーションスタッフ

キャラクターデザイン　田中　良
作画監督

絵コンテ、演出　水島　精二
田中　良

原画　森山ゆうじ
辰巳洋海
大沢　洋
石野　聡
高橋　亨
田中　良

動画検査　高橋　亨
色彩設定　伊藤修子(ファンタジア)
美術　美術画房　草薙
中座洋次
須江信人
木原ゆうじ
堀川たかし
アニメーション制作協力
スタジオ・ファンタジア



まあ男と生まれた以上、ウレシイシーンであります。



かわいい顔して強いこと強いこと…。

AM Show 出展作品

対戦ぱずるだま

これを読んで君も対戦の鬼となれ。

担当：A・H=Ace

対戦ランキング

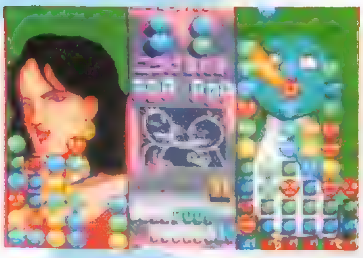
せっかく8キャラもいるので、ちょいとランク付けしてみようかと思います。いらないなんていわずに、ぜひ見てみてくださいな。

今のところ一番強いとされているのが「リョウ」。現在彼は他の追随を許さずにトップを走り続けている。やはり埋めるように降らせてくるというのはでかいのだろう。

2番目は「ユミちゃん」。彼女は地形に関係なく降らせてくる唯一のキャラだ。しかし決定的ともいえる返し方が発見されているので、負けるときは一気に負けてしまうこともある。勝つときも負けるときも豪快なキャラだ。



リョウの頂点はほぼ確実。



女王様も強い。



これをやられて負けてしまうことあり。

3位は「ドクター中杉」。下から競り上がってくるので埋めることができず攻撃力があまりないのだが、反対にやられにくいという利点もある。ムラがなく、実力ですべてが決まるキャラだ。このキャラ同士で対戦するのが最も技量が問われるだろう。



最も実力の反映される戦いだ。

4番手は「ペンクロー」。このキャラは先の3人より弱く後の4人よりは強いことが明らかなのでこの位置となった。だいたいユミちゃんより一回り弱くなったぐらいの強さだと思う。ただ降らせたあと右一列だけが残っているような中途半端な攻撃をしてしまうと痛い目を見ることになる。以上がいわゆる上位キャラだ。そして残りの4キャラが下位キャラなのだが、実はこのゲーム、強いキャラと弱いキャラ、と分類したほうが正しいような気がする。それほどまでに先の4キャラと残りの4キャラの差がデカイのだ。



こうなるとヤバすぎ。

さてその弱いキャラの中でまだマシなのが、「沢田まゆ」だ。外側の列から縦1列に同色が揃って降ってくるので、まるで痛くない。それどころか連鎖で返すことができるので、降ってきてくれたほうがうれしいぐらいだ。まゆちゃんを使うのならこうげきだまを一度に60は降らせないと勝ちはまずありえない。

そしてさらに弱いのが「ロボ作2号」だ。写真のように戦うと最も効率よく返せるぞ。別にそんなことをしなくても

リョウ	強い
ユミちゃん	↑
ドクター中杉	
ペンクロー	
沢田まゆ	
ロボ作2号	
ジョン・ワン次郎	↓
まこりん	弱い



これでこそ下位キャラ。

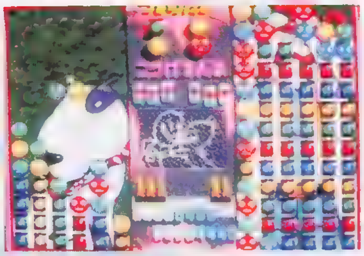


すでにこれでリーチ。



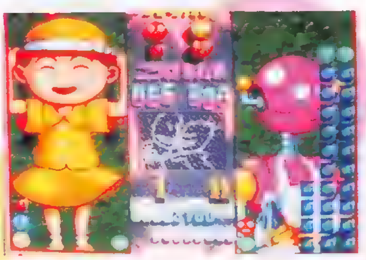
あとは競り上がってくるのを待って点火。

弱いのでせいぜいかわいがってあげよう。



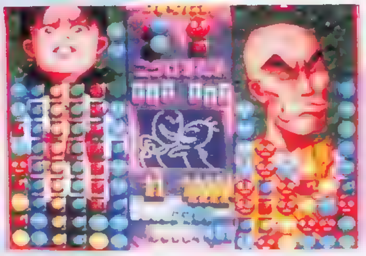
何度この形を目にしたことか。

ブービーは「ジョン・ワン次郎」。レギュラーキャラのくせにここまで弱い。右上を点火すればOK。もう何もいうことはないですね。
　そして栄光ある最弱キャラは「まこりん」に決定です。まあ、幼稚園児はこれが限界



リーチがさらに作りやすい。

といったところでしょうか。
　しかし、キャラ差ですべてが決まるわけではありません。いくら弱い人がリュウを使ったからといって上手な人のまこりんに勝てるハズがあろうわけもないのです。しかし逆のことも当然いえます。勝負は時の運、うまい人がそこそこの人に負けることもありえます。それもふまえた上で、みなさん、やり込みましょう。



うまくいけばリョウに下位キャラで勝つことも。

ペンクローの連鎖マインド・基礎編



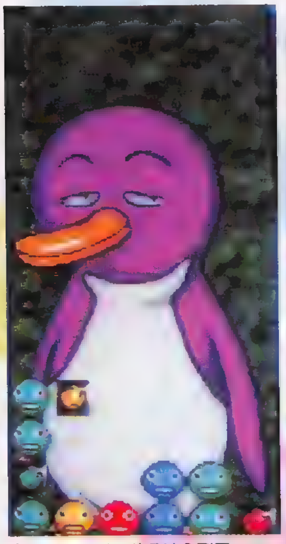
①のっけからウレシイ小玉が。



②緑を縦に置いたから…。



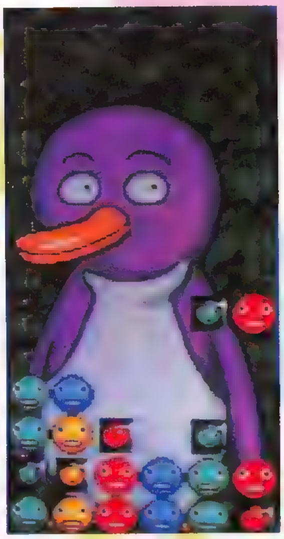
③タテに色をそろえていくか！



④緑は1列目、黄色は2列目…。



⑤3連鎖目に使える幸せ赤小玉が来たぁ！



⑥サクサク来るな～。



⑦だいぶ下準備できたし…。



⑧6連鎖いってみっか!?

得意ゲームを増やせ!!

PUZZLE & ACTION イチダントアール

©SEGA

今回は新たに6種類のゲームを徹底攻略していこう。

担当：いなりん　イラスト：するする

前号を読んでいない人のために

このイチダントアールに出てくるゲームには、1人でやるより2人でやるほうが格段に楽になるものが多い。そこで、まずパートナーを見つけることから始めよう。

2人でこのゲームをやる場合、素直に2人同時プレイをやる方法と、1人プレイでもう1人がアシストに徹する方法（オプション）がある。

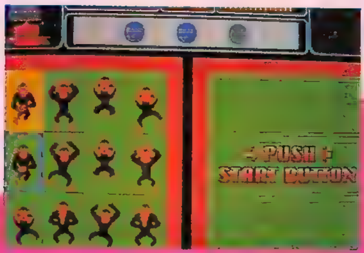
それでは各ゲーム別の攻略に移ろう。

ロイヤル猿～ン

サルの動きは全部で8種類あり、毎回その中の6種類が出てくる。このゲームはとにかく回数をやり込んで、自分の得意な動きをいくつか見つけよう。得意なものからどんどん消してしまえば、数が少なくなって見やすくなる。

私個人的なやり方は、まず「ゴマスリくん」を消す。次に手をたたいているサル、跳ねているサルを消す。最後に手を上げているサルを、じっくり見極めて消す。

私は手を上げているサルが苦手なのでこうやっているが、何から消して何を残すかは好みである。



「ゴマスリくん」を消して…、



拍手をしているサル達を消して…、



こいつらは少し時間をかける。

きかん車トーマラズ

まず1枚目のコインの取り方を、図1を使って説明していこう。見てもらえばわかるだろうが、コインの出る位置は全部で12カ所である。

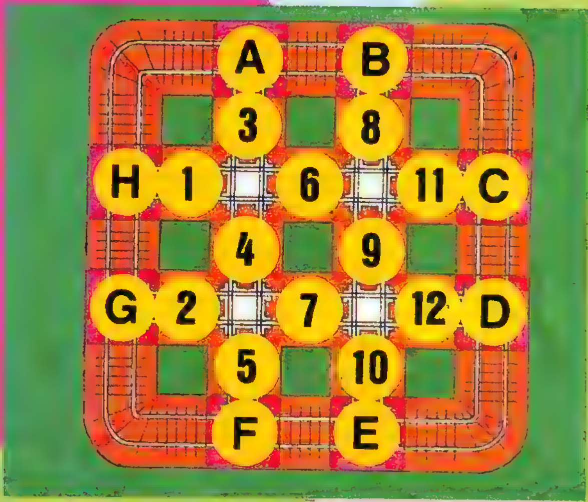


図1。

ここで意外と知られていないが、覚えておいてほしいことがある。それは切り替えポイント（以後ポイント）の動き方である。初期状態からボタンを1回押すと、実は図1のA～Dのポイントは反時計回り方向に、E～Hのポイントは時計回り方向に曲がるのである。

これを踏まえて、コインの出る位置ごとに、どのポイントを何回動かせばよいか説明していこう。

①…Hポイントを2回
②…Hポイントを1回、Gポイントを1回
③…Aポイントを1回
④…Aポイントを1回
⑤…Hポイントを1回、Fポイントを1回
⑥…Hポイントを2回
⑦…Hポイントを1回、Gポイントを1回
⑧…Bポイントを1回
⑨…Bポイントを1回
⑩…Hポイントを1回、Eポイントを1回
⑪…Hポイントを2回
⑫…Hポイントを1回、Gポイントを1回

さて2枚目以降の取り方であるが、基本的に次の3タイ

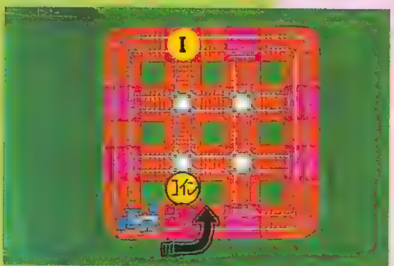


図2、これが一番楽なパターン。

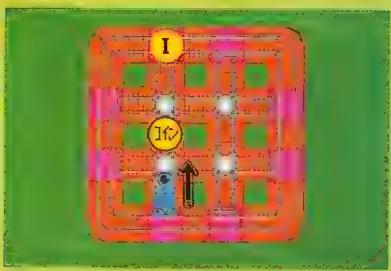


図3、すばやい判断が必要。

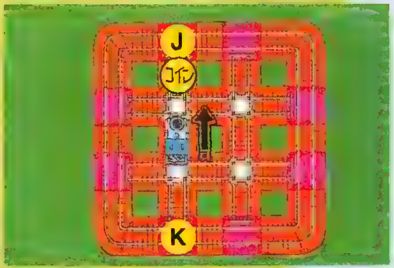
あとはまかせろ大道場

プに分けられる。図2と図3の場合は、次のコインの位置を見てから、進行方向突きあたりの1ポイントを切り替える。

問題なのは残りの1タイプである。ここでは2つのパターンを書いていこう。

パターン1

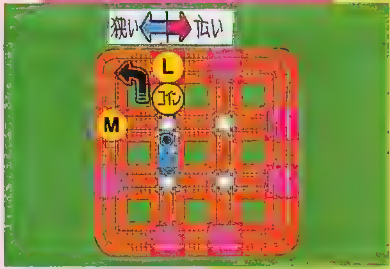
進行方向突きあたりのJポイントを行き止まりにする。次のコインへの対応は、Kポイントで行う。



こちらはある意味、安定パターン。

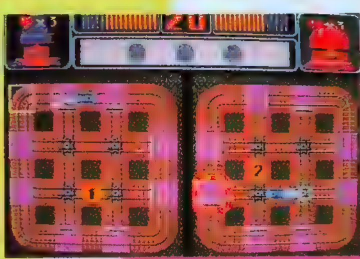
パターン2

進行方向突きあたりのLポイントを、狭いほうに曲げておく（図参照）。次のコインへの対応は、Mポイントで行う。



どちらかと言えば、ばくちパターン。

また、2人同時プレイのときのみ有効なテクニックがある。これは、もしパートナーが自分よりも速いペースで進んでいた場合、次のコインの位置がわかるというものである。そんだけ。



この場合は、1P側が2P側を参考にできる。

銭形Heyjudo

浪人が通った建物の1個目と2個目を見て、探すのがよいだろう。たまに、同じ建物が2個並んでいるところがある。ここを通る問題はラッキー、1個目と2個目にこだわる必要はない。

2人同時・オプ付きなら、地図の左側と右側をそれぞれ分担するとよい。

取ってクレーン

まず黄金の壺の位置の覚え方として、1つの手段を書いていこう。これは1列ごとに黄金の壺の場所を、数値化して覚えてしまうのである。

図6を見てもらいたい。この場合は、「1・2・1・3・1」と覚える。これは、黄金の壺が下から数えて何個目にあるか、というものを数値化したものである。

1列に1個ずつならこれでよいのだが、そうでない場合も多い。次に図7を見てもらいたい。この場合も、「2・1・3・1・2」と覚える。ここで、頭の中でどの列が2個だったかを覚えておくのである。慣れるまではうまくいかないだろうが、ぜひ練習することを薦める。

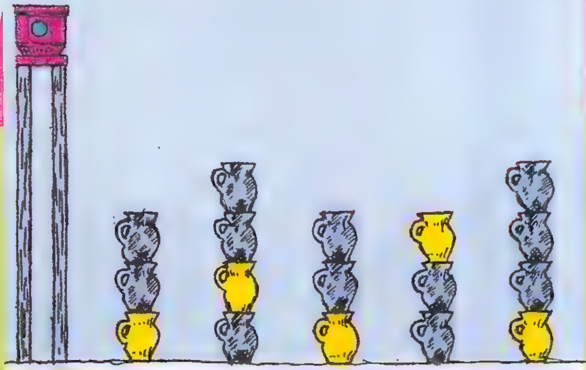


図6、単純なパターン。



図7、ちょっと嫌なパターン。

次に、操作方法のコツを1つ書いていこう。図8を見てもらいたい。このように列と列の間でボタンを押すと、クレーンは次の列に着くと同時に下がり始める。これにより、多少タイムが稼げる。

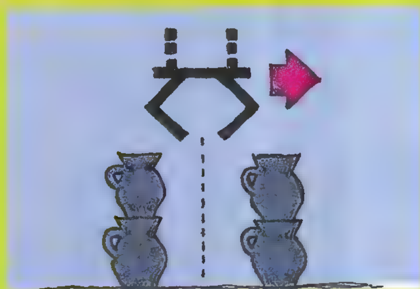
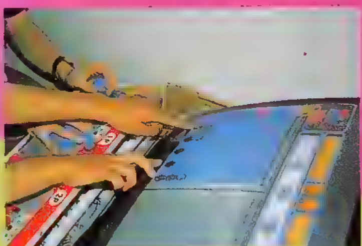


図8、別名「先行入力法」。

2人同時・オプ付きの場合なら、1人が3列もう1人が2列というふうに、分担して覚えるのがよい。また、1人が操作して、もう1人が黄金の壺の場所を指で押さえるという「人間○シマーカー法」というのもあるが、こちらはちょっとやりづらいのであまりお薦めはしない。

バッター

このゲームは2人同時・オプ付きならば、非常に簡単なゲームとなる。左側の2人と右側の2人をそれぞれ分担して数えればよい。自分の担当する2人に右手と左手を振り当てて、指を使って数えるのが1つの手段である。



ちょっと見づらいかね～。

また、これは私個人的なやり方だが、バッターを見ないで常にマシンのあたりを見ている。写真のように、バッターの打った球がマシンの所まで飛んできたところで数える。これならバッターの色々なアクションに惑わされることが少ない（と個人的に思っている）。



打った球は、必ずここに飛んでくる。

ワープ

2人同時プレイならば、スタート時に進む方向を分けておく。スタート時が1つの記号しかないときは、それ以降の分かれ道で分かれる。

スタート地点が左上なので、1人が下方向に、もう1人が右方向に進むように分けておくのがよい。

今回もスペースの都合上ここまで。次回は一応最終回の予定だが、果たしてどうなることやら…。

AM Show 出展作品

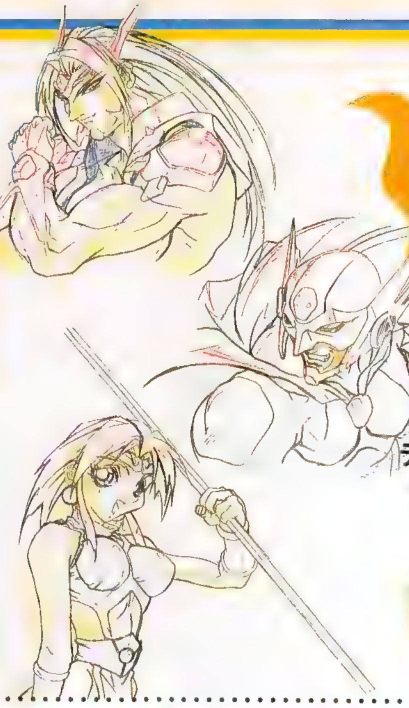
大張正己ファン注目!

超人学園ゴウカイザー

©テクノスジャパン

テクノスジャパンから格闘ゲームが2連発リリース!
しかもそのひとつは大張正己キャラデザインだ!!
NEO-GEOフリークよ、発売を待てぃ!!

担当：GED



ついにテクノスジャパンがネオジオに参入!

ゲームは、8方向レバーと4ボタンによる対戦格闘タイプ。

ボタンは、A～Dがそれぞれ弱パンチ、弱キック、強パンチ、強キックと並んでいて、レバー操作によるコマンドとの組み合わせで強力な必殺技を出すことができる。

まぁ、このへんの操作は今までの対戦格闘ゲームに慣れている人なら大丈夫だろう。

しかも、難しいコマンドを極力なくし、初心者にも必殺技を使った闘いが楽しめるようにしていくつもりだそうなので、難し過ぎるコマンドにウンザリしている人も安心してくれ。



キャラクターは割と大きめだ。

なんと、キャラクターデザインは大張正己氏だ!

劇場用アニメ「餓狼伝説」の監督・キャラクターデザインを務めた大張正己氏が、本作品のキャラクターデザインを担当しているだけあって、ゲームファンのみならず、アニメファンをも魅了する作品になることだろう。

開発中のものを取材したときは、まだプレイヤーセレクトの時のキャラクターに色がついてなかったのだが、これがまた新鮮な感じがしてよかった。これから描き込んでどんどんカッコ良くなっていくみたいだけれど、このモノクロ画面も捨て難いなァ。そう思わない?





開発途中のものだけど、こういうのもかえって新鮮だね。

謎のシステム必殺技トレース!?

なんと、このゲームは相手に勝つとそのキャラクターの必殺技を受け継ぐことができるシステムがあるらしい。

まだ開発中なので、変更されることがあるかもしれないが、このシステムがあれば、「コイツのこの技を受け継いだら、その必殺技を使ってアイツと闘おう」なんて戦略的なゲームの進め方ができそうだ。

発売はもう少し先なので、今回は詳しい紹介はできなかったが、今後も続報を待て!



コスプレイヤーなら参加するしか!

突然だが、ここでコスプレダンスパーティーのお知らせ。

「COSPA in GOLD」主催 (株)ブロッコリー

日程 10月16日(日) 12～17時

場所 ゴールド 東京都港区芝浦3-1-6

交通 JR山手線、京浜東北線「田町」駅より徒歩約10分

参加費 前売 3500円 当日 4000円

参加資格 18才以上の男女。アニメソングで踊りたい人。コスプレをしたい人。コスプレをしない人の参加も大歓迎。

AM Show 出展作品

今度は NEO・GEOだ!

DOUBLE DRAGON ダブル ドラゴン

あの双龍が対戦格闘に! 操作性、キャラクター、演出と、すべてかなりのもんだぞ。

担当：ショーコスギィ ©テクノスジャパン



その昔、大ヒットし、家庭用にも移植された、横スクロールアクション「ダブルドラゴン」。2人同時プレイで最終ボスを倒すと人間同士の対戦のできたあのゲームが、今度は正真正銘、対戦格闘として、ネオジオで登場だ。

操作性がイイぞ

レバー操作は、おなじみの8方向。上でジャンプ、下でしゃがみ、左右で移動で、相手と反対方向でガード。空中でもガードは可能だ。もちろん、左右どちらか、同一方向に素早く2回入れることで前後ダッシュも可能だ。

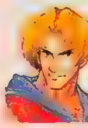
ボタンのほうは、ネオジオの4つのボタンすべてを使用するのだが、パンチ・キックのボタンによる区別はなく、Aが最も威力が弱く、B・C・Dの順に強くなっている。パンチになるかキックになるかはキャラ次第というわけだ。

レバーもボタンも反応がよく操作しやすいぞ。

迫力のズーム

キャラクターの相対距離に応じて、16段階（背景は4段階）にズームアップ・アウトするのだ。この相対距離は、横方向だけでなく、縦方向にも関係するので、相手の近くでジャンプしても、一方のキャラクターが画面外に出てしまうこともない。ズームアップ・アウト自体もスムーズかつ自然で、プレイを阻害しないぞ。ステージのほうも谷川を飛ぶ飛行機の上や巨大な滝の前で闘ったり、ラウンドが進むごとに日が暮れていったりと、演出面にもかなり力が入っているのだ。

キャラクターは10人



ビリー・リー
出身：ロサンゼルス
格闘スタイル：双截拳
道場の師範代、ジミーの弟。



ジミー・リー
出身：ロサンゼルス
格闘スタイル：双截拳
道場の総帥、ビリーの兄。



マリアン
出身：ロサンゼルス
格闘スタイル：ストリートファイティング
ストリートギャングの女リーダー。リー兄弟の友人。



これがズームアップ時で…。



アボボ
出身：ニューヨーク
格闘スタイル：ストリートファイティング
NY(ニューヨーク)最強のストリートファイター。



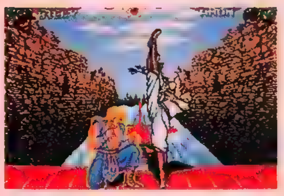
ブルノフ
出身：デトロイト
格闘スタイル：プロレス
元TWFヘビー級チャンピオン。



エディ
出身：ベネズエラ
格闘スタイル：キックボクシング
キックボクシングジムのトレーナー。



ここまで離れると、闘っているようには見えない!?



崖が高速で流れていく。このビリーの姿は…。



AMON
出身：日本
格闘スタイル：忍術&古武術
小学校教師および「牙龍之忍術」伝承者。



チェンフー
出身：香港
格闘スタイル：酔八仙拳
香港の武道家の一人息子。



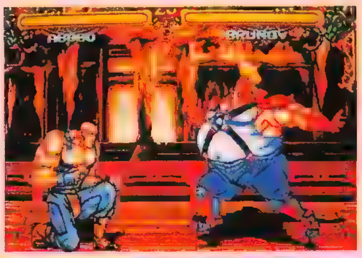
ダルトン
出身：イタリア
格闘スタイル：ストリートファイティング
賞金稼ぎの流れ者。



レベッカ
出身：オランダ
格闘スタイル：トンファー
警察官の一人娘。



こんなところで暴れちゃいかんよ、キミたちイ。



ブルノフの「腹」攻撃。この2人の動きは重量感あふれること極まりない。

ダブルドラゴンが洋画化!

なんとこのダブルドラゴンの映画が9月にアメリカで公開予定。日本でも公開の予定があるそうなので期待すべし。





本格タンクシューティング
デザートタンク

©SEGA

指令、暴走した核ミサイル基地を破壊せよ!!

担当：かんぬき

最近、立て続けにポリゴンもの（バーチャファイター、ウィングウォーなど）を発売しているセガが、今度は本格的タンクシューティングゲームのデザートタンクを発表した。

画面を見てもわかると思うが、デイトナUSAにも使用されたCGボード、MODEL2を採用。テクスチャーマッピングによって、よりリアルで美しい映像になっている。

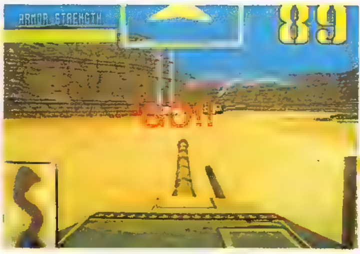
バーチャレーシングやデイトナUSAにもあったV.R.ボタンもついている。1つ目は、自分がタンクに乗っているような視点のコマンダー。2つ目はタンクが目の前にあるフォロー、そして3つ目はタンクを上から見おろしたトップだ。

ミッションは初級、上級の2つ。初級は全4ステージ、上級は全5ステージとなっている。両ミッションとも、画面上、中央矢印で指示される目標を、制限時間内で破壊すればクリアとなり次ステージに進むことができる。

ゲームオーバーは、自分のタンクが敵の攻撃を受け、画面左上の装甲耐久力が0になるか、制限時間内に目標を破壊できなかった場合だ。



これが筐体、迷彩色ガイカスぜ!!



これはコマンダー視点。

操作を熟知せよ!!

では、タンクの基本操作を説明していこう。

操作には、操縦桿、アクセルペダル、シフトレバーを使用する。

アクセルペダルを踏み込むことで前進、離すとブレーキがかかる。スピード調整はこのペダルを使用し、前進・後退は、右手の側にあるシフトレバーを前後に切り替えて行うのだ。

移動している場合と停止している場合で、操縦桿の操作方法が変わってくる。移動中に操縦桿を回した場合は方向転換、車のハンドルのように使用する。そして停止している場合は、車体は動かずに砲塔のみ回転するようになっている。

攻撃は、キャノン（砲弾）とマシンガンの2種類。

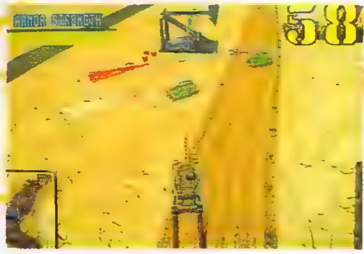
キャノンは飛距離があって強力。だが、近づかれると当てにくいので注意。マシンガンは連射できるのが強い。近づかれたら、こいつで追いはらおう。

両方とも基本的に弾数の制限はない。だが、マシンガンはあまり連射しすぎると銃身が熱せられ、撃てなくなってしまう（オーバーヒート）。そうなった場合、しばらく撃たなければ、銃身が冷え、再び撃てるようになる。銃身の熱は画面右下のサーモグラフで表示されているので、常に目に入れておこう。

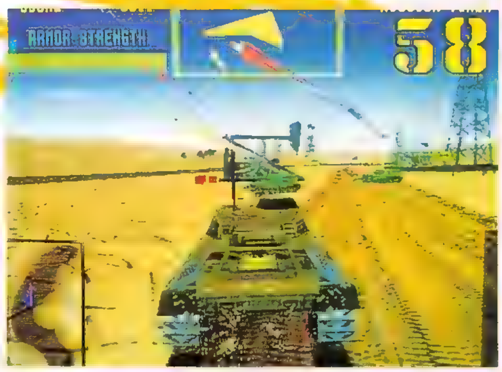
マシンガンが撃てない状態は非常につらい。この状態にならないようにするには、敵に近づかれないことが重要。敵を発見したらすぐ破壊。これがこのゲームの鉄則だ。

美しい画面だけではなく、サウンドにも注目してほしい。特に目の前で敵戦車を破壊した時の爆破音は最高!!

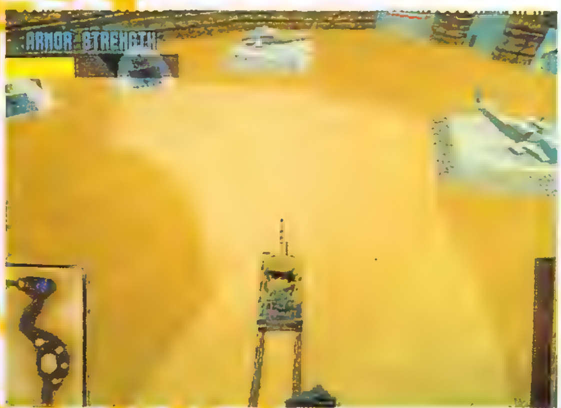
このゲームをゲーセンで見つけたらぜひ一度やってみてもらいたい。格闘ゲームでは体験できない破壊の快感を味わえるぞ。



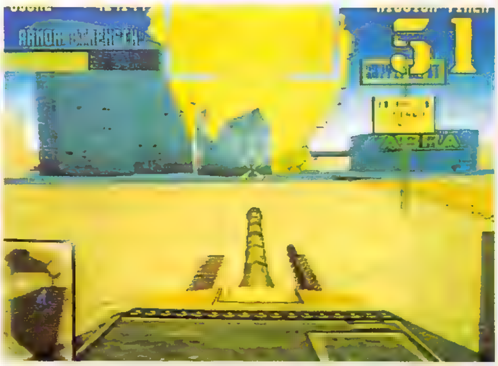
そしてトップ視点。



フォロー（リア）視点、なんかガンガン撃ってきてるし…。



目標にたどりついた!!ブチ壊せ!!



いやっほう!!目標に命中!!

俺たちに任せろ! エイトフォース EIGHT FORCES

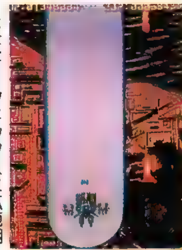
©テクモ

AIシステムを採用した、プレイヤー層を選ばない作品に仕上がったぞ!

担当：立衆多

単純撃ち込み派? それとも体当たり派?

もうひとつの特徴は、ボンバーが大きく分けて2種類のタイプがあること。緊急回避に使うのはどれでも同じだけど、いざ攻撃するとなるとただ使えばいいとは言えなくなるぞ。



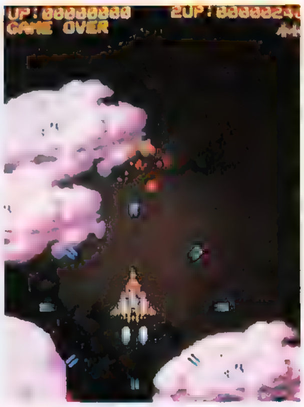
これはオーソドックスに広範囲の的を一掃するタイプ。



一方こちらは範囲が狭い。無敵の間に体ごと重ねろ!

君はフルオート派? それとも連射派?

エイトフォースの特徴のひとつに、メインショットの使い分けができるという点がまず挙げられる。ショットボタンを押しっ放しにすると、比較的広い範囲を攻撃でき、連射すると前方のみに強力な攻撃になるのだ。





8方向と前方のみという、極端に範囲が違う2P側の自機。





このタイプは両方とも前方向だけ。パワーがあるのが身上。

初心者からマニアまでAIシステムが君を待つ

さらに、エイトフォースにはAI（人工知能）システムが採用されている。プレイヤーの得点や連射などを参考に、難易度が逐次変化していくのだ。

ということは、その日の調子によって敵の攻撃が違ってたりすることもあるわけだ。いつも同じ攻撃しかやってこないハズだ…なんて思っていると、びっくりすること間違いなし。腕に自信のある人は、とことん難度を上げてみてはいかがかな?



最初はこんな感じで攻撃するハズなのに…。

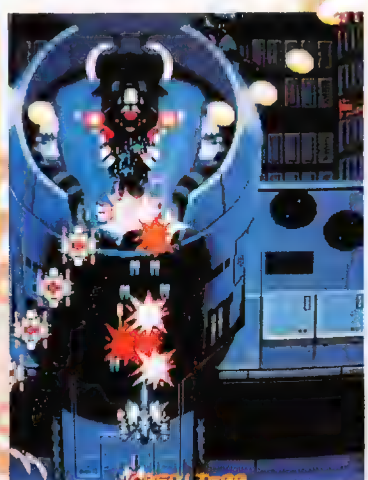


難度が上昇するとゲゲッ、敵キャラが増えてる!

協力プレイが面白い 合体ショットは超強力!

ジョーク連星帝国（敵国）の力は強大だ。単独でプレイしていると、途中で挫折することもままあることだろう。

そんなときはパートナーに助けを求め、合体ショットの準備を要請しよう。一方のプレイヤーがパートナーに向かってショットを撃つと、さらに強力なショットが放たれるのだ。一人プレイでは手も足も出なかったボスキャラだって、合体ショットさえあればアッという間だ! 友人とぜひ試してみてね。



合体ショットで、手強いボスも一網打尽だ!

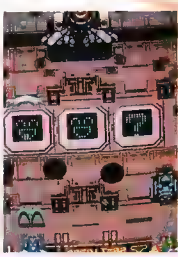
最後にちょっとイイ話! 名作の片鱗が残る

おしまいにちょっとイイ話。まず写真を見てみよう。

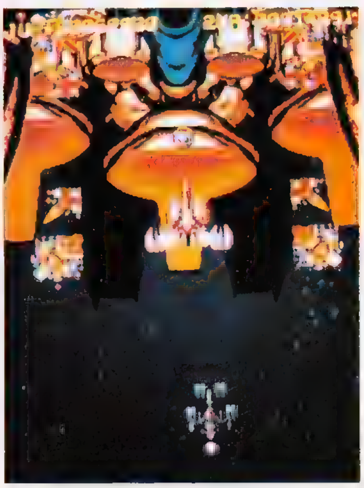
おやおや、昔どこかで見たような…と気がついた人、あなたはスルドイ。そうです、テクモ（旧テーカン）の往年の名作がモチーフになっている場所がいくつかあるのだ! 特に3枚目の敵キャラクターは、例のアノ技がちゃんと再現されているのだ。独りで懐かしい思い出に浸るもよし、協力プレイを楽しみながら、友人に話題を提供してあげるのもまたよし。ゲームで綴る思い出が、またひとつこれで加わるってわけだ。夏休み明けのゲーセンに注目!!



ヒント①蛇行して迫るザコキャラ。



ヒント②笑顔が出れば自機が増えた。



ヒント③連射力が試されるところだね。


リアルすぎる激闘。10人のファイター達に敵はない。
世界初。テクスチャーマップドポリゴンCGの対戦格闘ゲーム。
世界一を決めるべく、新たなる闘いを繰り広げる10人のファイター達。
更に磨きをかけた技とスピードで、対戦格闘ゲームの歴史をまた築く。
画面は開発中のものです。
PLAYER SELECT
AKIRA
VS
SHUN
バーチャファイター2
Virtua Fighter 2
ハイスピードで超リアルなグラフィック。常識をはるかに越えた闘いに全身が集中する。
'94 アミューズメント マシン ショー開催！
セガの多彩なNEWアイテムが君達を待っている！
「モデル2」が創りだす3D-CG映像によるリアリティの追求。
ガンシューティングの頂点。
3D-CGは実写を越えた。
世界初。テクスチャーマップドポリゴンCGのガンアクションゲーム。
バーチャコップ
VIRTUA COP
3D
超新感覚
ハイパーリアリティ
CGガンシューティング
■次々と現れる武装軍団。自動的に一番危険な敵を探し照準を合わせるロックオンゲージ搭載のガンサイト。ゲージがレッドに変わる前にショット！
●ヒットした部分から倒れる、リアルで爽快な敵のアクション。
●簡単操作のガンアクション。
銃弾の捕充は照準を画面から外しての空撃ちでO.K.。
●1Pプレイ中、飛び入りが可能な2Pマルチプレイ対応。
●迫力のオートズーム映像で、臨場感あふれるガンファイトプレイ。
"バーチャシティ"の敏腕刑事・レイジと相棒のスマーティは凶悪な陰謀の企てを知り、独自の捜査に乗り出す。彼らは犯罪組織の壊滅と黒幕逮捕のために、壮絶な銃撃戦を繰り広げる…。
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
©SEGA

ゲーメスト怒涛の増刊号

情報は力だ。最強の援軍・増刊を手に覇者の道を征け!!



一大ブームを巻き起こしたご存じストII。その魅力のすべてを完全凝縮ーキャラ紹介、全技一覧表&コマンド、攻略法、開発秘話などの内容盛りだくさん。君はストIIの原点を知る。

ストリートファイターII
■1000円　■148頁



対戦アクションの最高峰、ストIIダッシュ。あの四天王の参入で、ますます高度化した話題の対戦攻略をはじめ、四天王必勝法、連続技集ほか。人気漫画家によるイラスト集もあり。

ストリートファイターIIダッシュ
■1200円　■164頁



カプコンゲーム第一弾バルガスから1991年のストII、キャプテンコマンドーまですべてのゲームを完全網羅。カプコンファンならずとも、絶対お得なこの1冊。

1991オールカプコン
■1200円　■164頁



完全大好評だったギャルズアイランドから3年。すべてのゲーマーの期待を背負い、再びアーケードゲームの女性キャラが大集合。人気投票ベスト30から開発者描き下ろしイラストまで。

ギャルズアイランド2
■1200円　■148頁



あの餓狼伝説がパワーアップして帰ってきたー開発陣描き下ろしイラストをはじめ、対戦CPU攻略、大張正己描き下ろしポスターなど豪華内容盛りだくさん。

餓狼伝説2
■1200円　■148頁



最新格闘ゲームを集めたこの1冊。ワールドヒーローズ2、マッスルボマー、マーシャルチャンピオンなど、あらゆるゲームから格闘家たちが集結。開発者描き下ろしイラスト、雑君の4コマもありー

最新格闘ゲーム
■980円　■148頁



ADKの人気格闘ゲーム、ワールドヒーローズ2をこの1冊に完全凝縮!!開発陣描き下ろしイラストをはじめ、全技リスト、開発者インタビューなど。英雄の頂点に立つのは誰だ!

ワールドヒーローズ2
■1200円　■148頁



アクションバトルゲーム、サムライスピリッツ。その魅力をこの1冊に凝縮ー設定原画、完全攻略、インタビューなどを満載ーもちろんポスター付きだー君の刀で悪を裁け。

サムライスピリッツ
■1280円　■164頁



大好評だった最新格闘ゲームの2作目。龍虎の拳2を筆頭に、バトルクロード、餓狼伝説SP、スーパーストIIなど格闘ゲームを一挙紹介。ちょっぴり攻略。

最新格闘ゲーム2
■980円　■148頁



餓狼伝説スペシャルの魅力をこの1冊に完全収録。対CPU&対戦攻略をはじめ、開発者インタビュー、メーカー描き下ろし&特大ポスターなど。

餓狼伝説スペシャル
■1280円　■164頁



誰もが知るストIIが、新キャラを引き連れて帰ってきた。メーカー描き下ろしイラストをはじめ、対CPU&対戦攻略、開発者インタビューほか、スーパーストIIの魅力を完全収録。

スーパーストリートファイターII
■1280円　■164頁



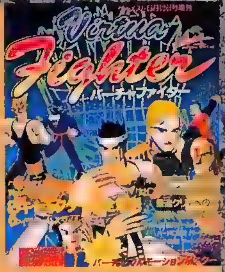
ゲームキャラの祭典、ギャルズアイランドのVOL.3。人気投票ベスト30からフルリストまで、ゲーセンの華、女性ゲームキャラのすべてをこの1冊に満載ー

ギャルズアイランド3
■1280円　■148頁



ミスタービッグはもちろんのこと、あのギース様だってノーミスで倒すことができるようになる。おなじみ対戦攻略も熱いーほか、アニメやCMインタビューなど。

龍虎の拳2
■1280円　■148頁



巷ではバーチャファイタージャンキーというのがいるらしい?そんな方々への特効薬に増刊はいかがでしょう。これでコマ劇場横に生息するマニアゲーマーを退治してくれー

バーチャファイター
■1280円　■148頁



エックスのすべてをこの1冊に完全凝縮ーカプコン描き下ろしイラスト、対CPU戦&対戦攻略、データファイルetc.君の望むものはこの1冊に入っているぞー

スーパーストリートファイターIIX
■1280円　■190頁



独りぼっちの太陽が波間で微笑む夏の浜辺。大きめのサングラスのキミはキュートな渚のエンジェル。夏だね。サマー、て感じ。ボクはビーチで「JET増刊」。キミに読んであげよう。

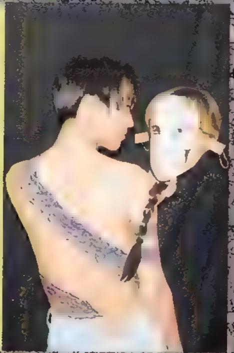
ワールドヒーローズ2JET
■1280円　■164頁

極上パロディウス増刊号
定価1280円で絶賛発売中



シナプスを駆けぬけるハイイメージが秋なのに、あ、熱い！

ゲーメストビデオ&CD



エックスの特典には、バルログの仮面が付いてくる!!これで君もナルシストに変身だ!!



CPU戦、対戦、大道芸。ぜーんぶ120%の密度で入ってるけど、それだけじゃないんだな。本当に凄い「連続技」と「ゴウキ戦」!見ればわかる、見なきゃわからんこの凄さ。

スーパーストリートファイターⅡX

■7000円　■90分
通販番号：GV-9　特典：バルログ仮面



これがJETビデオの特典、雑君描き下ろしジェットコースターだ!!



いま再び真の英雄の頂点を極めん！14人の英雄たちは、1通の招待状に誘われ、暗黒超武会へと。そして現れる闇の覇王ゼウス。奴から勝利を勝ち取るための必須アイテムだ。

ワールドヒーローズ2JET

■6500円　■70分
通販番号：GV-10　特典：雑君手裏剣



93年夏、ゲーメストが主催するゲーム大会「全日本餓狼伝説2チャンピオンシップ」の名場面を完全収録。優勝したアンディの華麗な動きに君の眼はくぎづけになるだろう。

餓狼伝説2最強バトル

■6000円　■60分
通販番号：GV-5　特典：餓狼2指相撲



新キャラを3人加え、三闘士にクラウザー、そしてゲストキャラにリョウ・サカザキまで迎えた豪華な顔ぶれの餓狼伝説スペシャル。対リョウ戦パーフェクト攻略など充実の完成度。

餓狼伝説スペシャル

■7000円　■120分
通販番号：GV-6　特典：攻略小冊子



新キャラを4人加えただけではなく、ゲームシステムも新たに練り直された。その新システムのコンボシステムに注目し、連続技の研究と対戦に重点を置いた攻略ビデオ。

スーパーストリートファイターⅡ

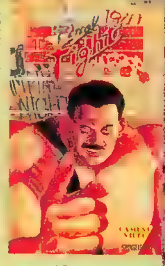
■6800円　■90分
通販番号：GV-7　特典：攻略小冊子



リョウが暴れ、ロバートが疾駆し、ユリが勝手に脱ぎ脱ぎする。全キャラ対CPU戦は当然ながら、注目すべき点はギース完全攻略だ。これでギャラリーの熱いまなざしは君のもの!!

龍虎の拳2

■6800円　■90分
通販番号：GV-8　特典：攻略小冊子



記念すべきゲーメストビデオの第一弾。現在の横スクロールアクションゲームの原形を創ったともいえるFFを、豪快にビデオ化。ハガーによる1コインノーミスクリアプレイは必見だ！

ファイナルファイト

■7800円　■60分
通販番号：GV-1　特典：テレカ



今でも圧倒的人気を誇る、餓狼伝説シリーズ第2弾「餓狼伝説2」。並みいるライバルたち、そして悪の帝王W・クラウザーを倒すため、超必殺技を体得せよ！

餓狼伝説2

■6000円　■60分
通販番号：GV-2　特典：舞さま扇子



古今東西、老若男女、世界各地から時空を超え、英雄たちが集結した。真の英雄を目指し、繰り広げられる闘いが今始まる。ゲーメストライター陣による攻略で、1コインクリアも楽勝。

ワールドヒーローズ2

■6000円　■64分
通販番号：GV-3　特典：雑君紙相撲



対戦格闘ゲームに剣劇が登場だ。侍をモチーフに独特の雰囲気と世界観を漂わせた意欲作。さまざまな趣向を凝らした結果、120分という大作になってしまったけれど、最後まで君を飽きさせないぞ。

サムライスピリッツ

■7000円　■120分
通販番号：GV-4　特典：テレカ



ゲーメストがCD制作に乗りだした！その、記念すべき1枚目のCDは「戦国エース」。シューティングゲームに和洋が混沌と入り交ざった、独特の舞台設定の裏に奏でられる名曲をじっくり聴いてくれ。

戦国エース

■3000円　■35分
通販番号：GCD-1



ゲーメストとカプコンの共同企画による幻のゲームがCDになった。ゲームをプレイしている感覚で曲を聴けるゲームシミュレーションがウリ。SEは未使用のものも含めてすべてを収録。

アルティミットエコロジー

■2800円　■45分
通販番号：GCD-2



シューティングの世界に機械兵器とファンタジーをうまく組み合わせたド派手な縦シューを完全掌握。亜人国家ゴブリガン帝国を舞台に暴れまわるサウンドは、聴いていて爽快感あふれること間違いナシ。

魔法大作戦

■1800円　■47分
通販番号：GCD-3

通販で買う

ゲーメストのCD&ビデオがより一層お求めやすくなりました！

ゲーメストのCD&ビデオは通販で買える！くわしくは以下の窓口まで確認確認確認だぁ!!
☎03(3293)9326　新声社　読者サービス部

お店で直接買う

★ゲーメストのビデオ&CDは以下のお店でも買えます！★

- ラオックスコンピューターゲーム館２F　〒101　東京都千代田区外神田1-8-8　☎03(3251)3100
- ㈱ロケット本店ソフト売場　〒101　東京都千代田区神田佐久間町1-14-1　☎03(3257)0606
- ㈱ロケットソフトセンター１F　〒101　東京都千代田区外神田1-15-13　☎03(3257)0017
- ㈱ロケットソフト２　３F　〒101　東京都千代田区外神田1-15-14　☎03(3257)0004
- まんがの森　新宿店　〒160　東京都新宿区新宿3-35-1　☎03(3341)0921
- 株式会社キムラヤ町田パートⅡ　〒194　東京都町田市原町田4-2-3　☎0427(20)0200
- アニメック　〒160　東京都新宿区新宿2-1-1ラポートビアビル２F　☎03(3354)2261


CAPCOM
高感度移植!
美技を極めろ!!
アーケードに登場するや、その名を轟かせた「スーパーストリートファイターII」。
あの鮮烈なグラフィックと、ハイパワーをそのままに、
X68000/X68030に再現!
新しい4人のキャラクターを加わえて、
いよいよキミの部屋で、独占バトル開始だ!!
X680x0用ソフト
スーパーストリートファイターII
9月30日発売予定
予価9,800円(税別)
X68000/X68030
「スーパーストリートファイターII」登場!
対戦アクションゲーム
SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers
画面は開発中のものです。
▶5インチ・2HD
▶要4メガバイトメモリ以上
▶ハードディスク対応
▶MIDI 対応(GM音源)
※ハードディスク推奨
※クロック数16MHz以上推奨
※CPSファイター(要パソコンアダプタ)対応
※カプコン・パッド・ソルシャーMDも対応
(要パソコンアタプタ)
好評発売中
定価1,980円(税別)
株式会社カプコン コンシューマ営業統括部
コンシューマ西日本営業部/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 コンシューマ東日本営業部/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43F)
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
No Copy
このマークは不正コピー禁止マークです
©CAPCOM 1991,1993,1994 ALL RIGHTS RESERVED


疾
風
怒
濤
「大陸縦断エアロレース」
ゴブリガン大戦終結1周年の
大イベントとして企画されたそれは
ルール無用のサバイバルレース!!
いかなる手段を用いてもゴールを目指し栄光をつかみ取れ!!
イメージイラストに山田章博
音楽に崎元仁(YMO H・S)と岩田匡治を迎え
さらにパワーアップした
ハイパーバトルレースシューティング!
この勝負に負け犬はいらない!
2人同時PLAY
©EIGHTING ©1994 RAIZING
疾風
魔法大作戦
KINGDOM-GRANDPRIX
8ing
EIGHTING CO.,LTD.
株式会社　エイティング
〒146 東京都大田区池上3-32-17 第2木原ビル3F
Tel.03-5700-1298　Fax.03-5700-0298
RAIZING
株式会社　ライジング
『技術スタッフ募集』TEL03-3754-9782まで


The Future Is Now
SNK
新製品
ネオジオが贈る格闘新世界！
夢のバトルにチームで挑め!!
8チーム
総勢24名！
で登場。
"餓狼"のキムが、チームを結成！
（キム／チャン／チョイ）
格闘の天才達、世界へ！
（草薙京／二階堂紅丸／大門五郎）
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
©SNK 1994
THE KING OF FIGHTERS '94
TM
豪華スター勢揃い！ 衝撃の新格闘で激突だ！
ゲームファン待望のスーパー・ドリームマッチ！ ついに実現。3人チームで挑む衝撃の新システムと、さらに多彩な本格アクションが最高に熱いバトルを巻き起こす。ネオジオならではの格闘ニューウェーブ、いよいよ登場！ 2P対戦プレイ・途中乱入OK！
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。

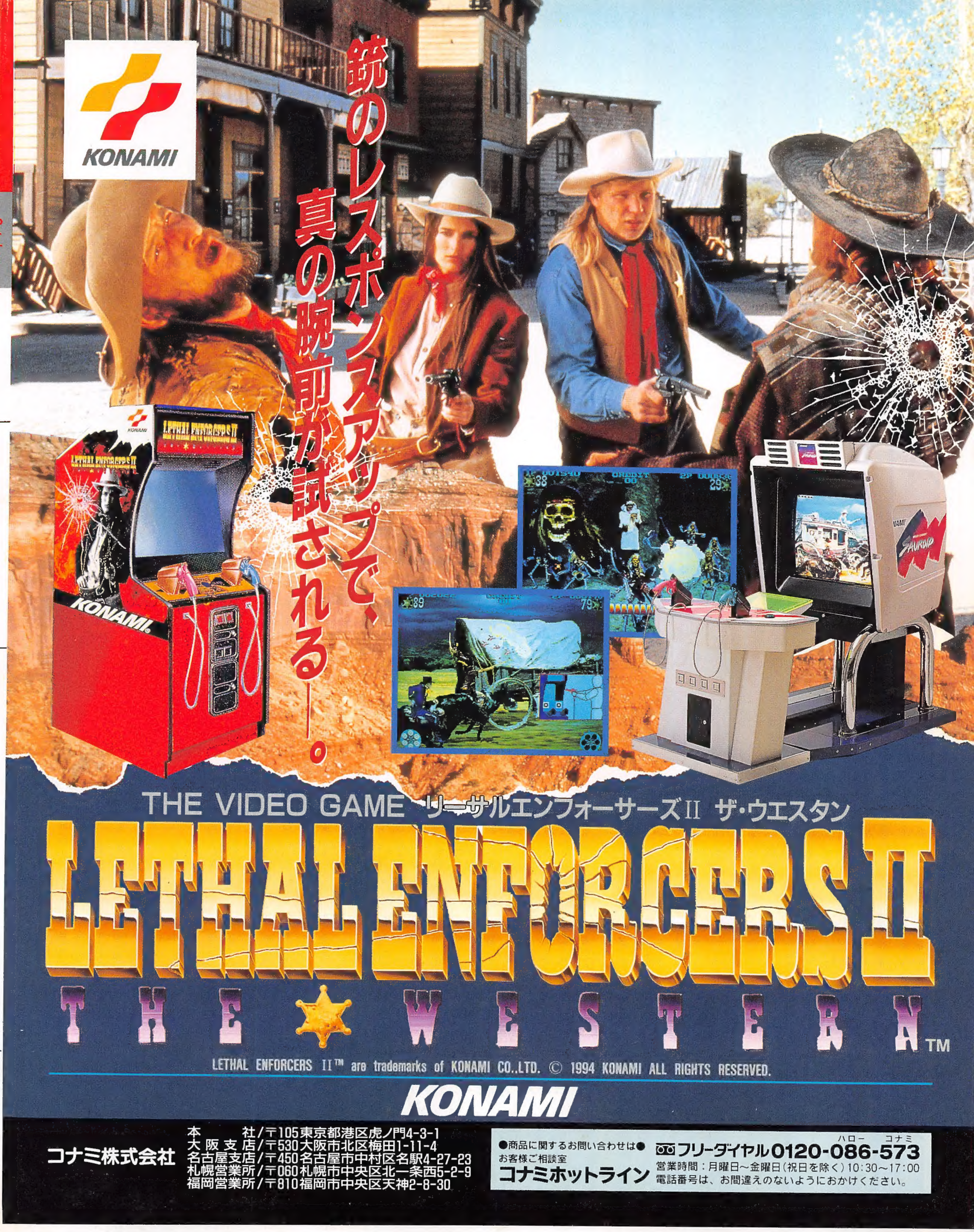


"龍虎"の極限流空手一派!
(リョウ/ロバート/タクマ)
最強女性トリオ、誕生!
(キング/ユリ/舞)
"アテナ"サイキックパワー全開!
(アテナ/ケンスウ/チン)
FATAL FURY
1人じゃない未体験の闘いへ
3vs3
チーム バトル システム
TB·S
おなじみ"餓狼"3人組!
(テリー/アンディ/ジョー)
"怒り"の凄腕アーミー達!
(ハイデルン/ラルフ/クラーク)
スポーツ界のスーパースター!
(ヘビィ·D/ブライアン/ラッキー)
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ·ジオ」



CAPCOM
スーパー
新たな4人のファイターが加わり、1対1の真剣勝負がはじまる。
ロープエスケープなし、場外なし、3本勝負のノックアウト制・・・
過酷なルールの中、最後に生き残るのは誰だ。
SUPER
Muscle BOMBER
THE INTERNATIONAL BLOWOUT
スーパーマッスルボマー 新登場
■驚愕の必殺技・新技が激増。
■原 哲夫入魂の4人が新たに参戦。
■激闘を演出するリアルなグラフィック。
異種格闘技
株式会社カプコン
アーケード営業統括部
アーケード西日本営業部/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
アーケード東日本営業部/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

ゲーメスト
October 1994 10.15 No.127
平成6年10月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第9巻第23号通巻第127号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料140円



雑誌22443-10/15 Printed in Japan
T1022443100559